

MODEL MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR FUTSAL

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Kepelatihan Olahraga



Oleh :
Deni Afrizal Rahman
NIM 14602244017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KELOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

MODEL MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR FUTSAL

Disusun oleh:

Deni Afrizal Rahman
NIM 14602244017

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 07 Mei 2018

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Dr. Endang Rini Sukamti, MS

NIP.196004071986012001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi


PENGMBANGAN MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR OLAHRAGA FUTSAL

Disusun oleh:
Deni Afrizal Rahman
14416244022

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal 21 Mei 2018

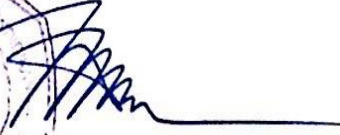
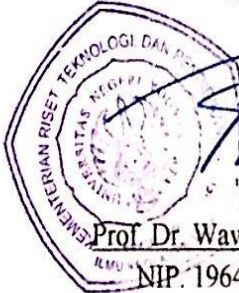
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Endang Rini Sukamti, M.S Ketua Penguji		25/06/2018
Faidillah Kurniawan, M.Or Sekertaris Penguji		04/06/2018
Nawan Primasoni. S. Pd. Kor., M. Or Penguji 1		28/05/2018

Yogyakarta, 22 Mei 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Deni Afrizal Rahman

NIM : 14602244017

Progam Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TAS : Model Media Teknik Dasar Futsal

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogtakarta, 07 Mei 2018
Yang meyatakan,



Deni Afrizal Rahman
NIM 14602244017

MOTTO

“Baik dan Berguna bagi Orang Banyak, Agama dan Bangsa”

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulisan, Alm. Fahrudin dan Ibu Ermi serta bapak tiri saya bernama Ayoeb yang selalu menyayangi, mendoa'kan, meluangkan waktu, menjaga dan membimbing penulis selama ini.
2. Subhan Wirawan, Hendriko Putra, Muhammad Adi Nugroho, dan Nur Rahmat Deni selaku sahabat saya yang telah membantu dengan dukungan yang positif yang membantu ketika saya dalam keadaan susah maupun senang.
3. Apriani Dwi Safitry selaku kekasih saya yang telah menyamangati dalam mengejar gelar sarjana dan juga memberikan motivasi yang baik untuk saya kedepannya.
4. Aulia Alarasati selaku teman pembimbing saya selama membuat skripsi dan juga telah membantu menemukan ide skripsi untuk saya
5. Teman-teman dari tim futsal Kepri yang sudah mau meluangkan waktu untuk menjadi tempat pengambilan data skripsi saya.
6. Teman-teman dari Jogokaryan Futsal Academy yang sudah mau meluangkan waktu untuk menjadi tempat pengambilan data skripsi saya dan juga yang sudah mau bekerja sama dengan saya.

MODEL MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR FUTSAL

Oleh:

Deni Afrizal Rahman

NIM 14602244017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model media komik teknik dasar futsal untuk atlet pemula dalam bentuk buku yang dapat mempermudah dalam cara belajar dan berlatih melakukan gerakan teknik dasar futsal.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan melalui tahapan: 1) Potensi masalah, 2) Mengumpulkan bahan, 3) Mendesain produk, 4) Pembuatan Produk, 5) Validasi ahli materi dan media, 6) Revisi produk dan 7) Produk akhir. Penelitian ini menghasilkan produk yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Produk yang dihasilkan diuji cobakan kepada pelatih dan atlet pemula melalui uji coba produk. Subjek uji coba adalah Atlet pemula dan pelatih *di club* Jogokaryan Futsal *Academy*. Teknis analisis data menggunakan data kuantitatif berupa skor yang dikonversikan dalam bentuk persentase.

Data hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 82% . Menurut dari ahli media mendapatkan presentase 90% Penilaian dari uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase 94% Dari data uji coba kelompok besar mendapatkan presentase 84%". Hasil penelitian ini adalah produk model media komik teknik dasar futsal yang "Sangat Baik/Sangat Layak di gunakan sebagai pembelajaran dalam berlatih teknik dasar futsal.

Kata Kunci : *Media Komik, Teknik Dasar Futsal, Atlet Pemula*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunian-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dan judul “Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. terselesaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Endang Rini Sukamti, MS selaku Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.Or dan Faidillah Kurniawan, S.Pd. Kor. M.or selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan
3. Ibu CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or Ketua Progam Studi Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendukung positif selama studi sampai terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
5. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko Ms selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan positif untuk penulis.

6. Teman-teman dari tim futsal Kepri yang sudah mau meluangkan waktu untuk menjadi tempat pengambilan data skripsi saya.
7. Kedua orang tua penulis Alm. Fahrudin dan Ibu Ermi serta bapak tiri saya bernama Ayoeb yang telah memberikan saya dukungan dari hal materi maupun dukungan moral yang positif bagi saya selama saya studi sampai dengan pembuatan laporan ini.
8. Teman-teman dari Jogokaryan Futsal Academy yang sudah mau meluangkan waktu untuk menjadi tempat pengambilan data skripsi saya dan juga yang sudah mau bekerja sama dengan saya.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik, saran dan masukan yang membangun untuk semuprnya skripsi ini. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Penulis,



Deni Afrizal Rahman

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	7
KATA PENGANTAR	8
DAFTAR ISI	10
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	15
B. Identifikasi Masalah	20
C. Batasan Masalah.....	20
D. Rumusan Masalah	20
E. Tujuan peneltian	21
F. Manfaat Penelitian	21
G. Spefikasi Produk	21
H. Pentingnya Pengembangan	22
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Kajian Teori	24
1. Hakikat Pengembangan	24
2. Media Latihan	25
3. Media Komik	25
4. Permainan Futsal	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Pertanyaan Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Desain Uji Coba Produk	49
1. Desain Uji Coba	50
2. Subyek Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar	50
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50
4. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54

1. Tahap Perencanaan	54
2. Pegembangan Produk Awal.....	55
3. Validasi Produk	55
4. Revisi Produk	63
5. Uji Coba Produk	70
6. Produk Akhir	74
B. Pembahasan.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Implikasi Hasil Penelitian	86
C. Keterbatasan Penelitian	87
D. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil observasi	17
Tabel 2. Alternatif Jawaban dan Skor Penilaian Skala Likert	52
Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Penilaian Media Komik Pada Ahli Materi	52
Tabel 4. Kisi-kisi Instrument Penilaian Media Komik Pada Ahli Media	53
Tabel 5. Kisi-kisi Instrument Penilaian Media Komik Pada Pelati dan Atlet.....	53
Tabel 6. Daftar Presentase Kelayakan	54
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	56
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama	58
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua.....	60
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	61
Tabel 11. Hasil Angket dari Kelompok Kecil.....	71
Tabel 12. Hasil Angket Segi Materi dan Desain dari Kelompok Kecil.....	71
Tabel 13. Hasil Angket dari Kelompok Besar.....	73
Tabel 14. Hasil Angket Segi Materi dan Desain dari Kelompok Besar.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Persentase Budaya Membaca Masyarakat Indonesia	18
Gambar 2. <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	34
Gambar 3. <i>Passing</i> Punggung Kaki	34
Gambar 4. <i>Passing</i> kaki bagian Luar	35
Gambar 5. <i>Dribble</i> Kaki Bagian Dalam dan Kaki Bagian Luar	36
Gambar 6. <i>Dribble Sole</i>	36
Gambar 7. Teknik <i>Control</i>	38
Gambar 8. Teknik <i>Shooting</i>	39
Gambar 9. Kerangka Berpikir	42
Gambar 10. Langkah-Langkah R&D	45
Gambar 11. Langkah-Langkah Peneliti	47
Gambar 12. Revisi Pada Pencahayaan Media Komik	64
Gambar 13. Revisi Pada Penggunaan Kalimat	65
Gambar 14. Revisi Pada Penggunaan Kata	65
Gambar 15. Revisi <i>Impact</i> Perkenaan Bola	66
Gambar 16. Revisi Pada Warna Komik	67
Gambar 17. Revisi Pada Materi Teknik <i>Passing</i>	68
Gambar 18. Revisi Pada Penjelasan Lapangan	68
Gambar 19. Revisi Pada Cover	69
Gambar 20. Cover Depan dan Karakteristik Tokoh	76
Gambar 21. Teknik <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam dan Bagian Luar	77
Gambar 22. Teknik <i>Passing</i> bagian Punggung Kaki	77
Gambar 23. Teknik <i>Control</i> menggunakan Sol Sepatu	78
Gambar 24. Teknik <i>Control</i> Dengan Kaki Bagian Dalam	78
Gambar 25. Teknik <i>Control</i> Dengan kaki Bagian Luar	78

Gambar 26. Teknik <i>Dribbel</i> Dengan Kaki Bagian Dalam	79
Gambar 27. Teknik <i>Dribbel</i> Dengan Kaki Bagian Luar dan Punggung Kaki	79
Gambar 28. Teknik <i>Dribbel</i> Dengan Sol Sepatu	79
Gambar 29. Teknik <i>Shooting</i> Dengan Kaki Bagian Dalam	80
Gambar 30. Teknik <i>Shooting</i> Punggung Kaki dan Ujung Kaki	80
Gambar 31. Profil Peneliti dan Dosen Pembimbing	81
Gambar 32. <i>Cover</i> Komik	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu Futbol (sepak bola) dan Sala (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi sepak bola dalam ruangan. Futsal pertama kali muncul pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay, dan diperkenalkan oleh seorang pelatih sepak bola bernama Juan Carlos Ceriani. Awalnya Ceriani hanya ingin memindahkan latihan ke dalam ruangan karena kecewa dengan kondisi lapangan yang licin setelah diguyur hujan. Ternyata, latihan didalam ruangan sangat efektif. Dia lantas mencetuskan permainan sepak bola dalam ruangan yang kini dikenal oleh masyarakat luas sebagai permainan futsal.

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh masyarakat saat ini. Permainan futsal ini merupakan pengembangan dari permainan sepak bola. Berbeda dengan permainan sepak bola, permainan futsal memiliki lapangan yang lebih kecil, berada di dalam ruangan dan pemainnya lebih sedikit dibanding permainan sepak bola. Menurut Tenang (2008:13) salah satu kelebihan permainan futsal dapat dimainkan dilahan yang tidak begitu luas bahkan dalam keadaan cuaca hujan permainan futsal masih dapat dimainkan, sebab permainan futsal umumnya dimainkan didalam ruangan yang tertutup.

Permainan futsal dimainkan oleh lima orang di setiap tim, berbeda dengan permainan sepak bola yang pemainnya berjumlah sebelas orang disetiap tim. Aturan permainan futsal dibuat sedemikian ketat oleh *FIFA (Federation of*

International Football Association) agar permainan ini berjalan dengan *fair play* dan juga sekaligus untuk menghindari cedera yang dapat terjadi. Permainan futsal bertujuan untuk menciptakan gol sebanyak mungkin ke gawang lawan. Waktu permainan futsal ditentukan selama 2 babak. Dimana setiap babak diberikan waktu selama 20 menit dengan waktu bersih. Permainan futsal merupakan olahraga yang sangat merakyat dengan masyarakat. Karena dengan bermain futsal tidak banyak memakan lahan seperti lapangan sepak bola. Dan biaya sewa lapangan futsal sangat murah sehingga dari kalangan masyarakat bawah dan kalangan masyarakat atas bisa menikmati permainan futsal.

Permainan futsal di perlukan teknik dasar yang baik saat memainkannya. Beberapa contoh teknik yang harus di kuasai adalah *passing, dribble, control, shooting*. Futsal cenderung dimainkan dengan tempo yang cepat. Menurut Vic Herman (2009:23) “tujuan mengajar teknik dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam mengendalikan bola di tanah dan di udara lebih dari dua sentuhan. Teknik dasar futsal memungkinkan pemain untuk mendapatkan bola, untuk mengatasi lawan satu atau lebih dan untuk mendukung tindakan dan gerakan timnya”. Oleh karena itu teknik dasar bermain futsal harus benar-benar bagus dan dapat di kuasai dengan baik. Jadi dalam permainan futsal pemain harus mampu melakukan gerakan teknik dasar dengan cepat dan baik agar bola tidak mudah direbut oleh pemain lawan. Teknik dasar bermain futsal seperti *dribbling, passing, control dan shooting* harus dikuasai oleh atlet futsal, teknik-teknik tersebut merupakan teknik yang mendukung untuk menciptakan suatu irama

permainan yang baik dan merupakan salah satu faktor untuk bisa memenangkan pertandingan.

Pemberian teknik dasar futsal adalah suatu pondasi atau bagian utama bagi seseorang yang ingin belajar bagaimana cara bermain futsal yang baik dan benar. Tanpa bisa melakukan gerakan teknik dasar futsal dengan baik dan benar maka permainan futsal tidak bisa berjalan dengan baik sesuai dengan intruksi atau perintah dari seorang pelatih. Oleh karena itu peneliti ingin memberikan solusi pada metode pembelajaran teknik dasar futsal yang lebih efektif dan menarik dan juga mampu di kuasi oleh pola pikir para atlet pemula.

Hasil observasi peneliti ke 15 toko buku yang ada di yogyakarta, dari 15 toko buku yang didatangi belum ada yang menjual buku teknik dasar futsal berbentuk media komik. Sedangkan dari toko buku tersebut lebih banyak menjual buku tentang sejarah piala dunia, tentang profil pemain di masa lampau. Sedangkan buku yang membahas mengenai teknik dasar futsal masih sangat sulit didapatkan. Akibatnya kebanyakan atlet pemula yang ingin memahami teknik dasar futsal kesulitan dalam mendapatkan referensi buku yang membahas cara melakukan teknik dasar futsal yang baik dan benar.

NO	Buku Futsal yang ada di Toko Buku Yogyakarta	Toko yang Menjual	%	Keterangan
1.	Buku Tentang Teknik Dasar Futsal	0	100%	Tidak Ada
2.	Komik Membahas Tentang Futsal	0	100%	Tidak Ada
3.	Buku yang Membahas Futsal	6	40%	Ada

Note : Observasi ini di lakukan dari 15 toko buku yang ada di yogyakarta

Taabel 1. Presentase Media Buku Futsal yang ada di Toko Buku Yogyakarta

Hasil dari wawancara atlet pemula dan pelatih, mereka juga mengatakan sangat sulit mencari buku tentang teknik dasar futsal yang ada di toko-toko buku yang ada. Bahkan dari hasil wawancara mengatakan mereka lebih menjumpai buku yang membahas tentang dunia sepak bola, sejarah sepak bola, dan lain sebagainya. Tetapi para pelatih juga menyampaikan bahwa para atlet pemula juga malas dalam membaca dan mencari tahu tentang teknik dasar futsal sehingga mereka tidak mau menambah wawasan dalam menambah ilmu tentang bagaimana cara melakukan tentang teknik dasar futsal yang baik dan benar. Padahal dengan mereka mau mencari tahu bagaimana cara melakukan teknik dasar futsal dan mencari tahu lebih tentang duni futsal dapat membantu menambah wawasan mereka tentang olahraga futsal.

Budaya Baca Masyarakat Indonesia		
No	Kategori Tingkat Budaya Baca Masyarakat Indonesia	Persentase
1	Sangat rendah	63,8%
2	Rendah	27,8%
3	Sedang	7,9%
4	Tinggi	0.5%

Sumber: Kajian Perpustakaan Nasional RI (2015)

Catatan: Kajian ini dilaksanakan di 12 provinsi dan 28 kabupaten/kota, sudah tercakup 75% populasi wilayah Indonesia, dengan jumlah responden 3.360 terdiri dari berbagai unsur masyarakat, seperti pelajar, mahasiswa, serta masyarakat umum.

Tabel: Pusdok JARANAN

Gambar 1. Statistik budaya baca masyarakat Indonesia tahun 2015

Pada gambar diatas menjelaskan 63,8% presentase tingkat budaya baca masyarakat Indonesia dari 3.360 responden yang ada di Indonesia, hal ini menunjukan bahwa sangat rendahnya minat baca masyarakat Indonesia dikarenakan budaya mayarakat Indonesia yang memang malas dalam membaca. Sehingga tidak heran masyarakat indonesia sangat kurang mendapat wawasan yang lebih ataupun minimnya informasi yang mereka dapatkan. Padahal dengan

membaca mereka akan mendapatkan suatu informasi yang lebih bermanfaat untuk diri mereka sendiri maupun wawasan yang lebih luas yang lebih berguna.

Dari uraian diatas, peneliti berinisiatif menggunakan media komik sebagai salah satu solusi untuk sarana pembelajaran dalam menyampaikan materi mengenai teknik dasar futsal. Komik merupakan salah satu media penyampaian materi yang jelas, sederhana dan juga mudah dipahami. Komik merupakan cerita yang terdiri dari gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat dijadikan media pembelajaran dan juga penyampaian informasi. Komik sebagai media pembelajaran dinilai juga dapat membangkitkan motivasi seseorang dan juga merangsang untuk mau belajar. Selain itu, komik juga memiliki unsur yang memuat pesan yang besar tetapi di sajikan secara ringkas sehingga para pembaca mudah memahaminya.

Melalui komik, guru atau pelatih dapat mengkomunikasikan secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih informatif sehingga materi yang di sampaikan dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, media komik memiliki nilai rekreatif dan juga nilai edukatif bagi pembacanya. Oleh kerena itu, media komik sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar. Dari permasalahan diatas peneliti akan mengangkat judul “Model Media Komik Teknik Dasar Futsal”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis ingin menyampaikan masalah yang dapat di jadikan bahan penelitian sebagai berikut :

- a. Kurangnya pemahaman bagi para atlet pemula tentang cara melakukan *passing, dribble, control*, dan *shooting* yang baik dan benar dalam permainan futsal.
- b. Pelatih kesulitan dalam mengajarkan teori teknik dasar permainan futsal.
- c. Para atlet pemula juga kesulitan mempelajari cara melakukan teknik dasar futsal karena buku yang ada hanya bersifat narasi.
- d. Kurangnya referensi atau buku tentang teknik dasar futsal yang lebih menarik dan mudah di pahami.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini lebih berfokus pada model media komik teknik dasar futsal.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah di paparkan tersebut, dapat di rumuskan:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik teknik dasar futsal dilihat dari hasil ahli materi dan media ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik teknik dasar futsal dilihat dari hasil atlet pemula dan pelatih ?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah mengembangkan media komik yang layak untuk teknik dasar futsal sehingga para atlet pemula ingin membaca dan mengerti cara melakukan teknik dasar futsal yang baik dan benar dan juga membantu para pelatih dalam menyampaikan materi teknik dasar futsal serta menambah minat membaca baik bagi kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi pelatih sebagai alat untuk menyampaikan suatu materi tentang teknik dasar permainan futsal bagi atlet pemula yang baru belajar sehingga menambah wawasan bagi para atlet pemula tentang cara melakukan teknik dasar olahrag futsal.
2. Bagi 30 atlet pemula yang sudah membaca merasakan dan memahami teknik dasar permainan futsal dan juga dapat meningkatkan motivasi untuk belajar teknik dasar permainan futsal.
3. Bagi masyarakat dapat menambah minat membaca bagi anak-anak, remaja hingga kalangan dewasa.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Komik teknik dasar futsal sesuai dengan materi yang mudah dimengerti dan dipahami oleh pembaca.

2. Komik teknik dasar futsal yang memuat gambar yang menarik dan juga berwarna dengan alur cerita tentang kehidupan seorang anak yang ingin membawa sekolah nya ke kejuaaran nasional.
3. Komik teknik dasar futsal mampu membuat atlet yang ingin belajar dapat memahami dengan cepat cara melakukan teknik dasar futsal.
4. Komik teknik dasar futsal di cetak dalam bentuk buku yang berukuran A5 (14,8 x 21,0 cm).
5. Komik teknik dasar futsal berbahan kertas ivori glosi.

H. Pentingnya Pengembangan

Terciptanya Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Futsal akan memberikan kemudahan bagi para atlet pemula yang ingin belajar tentang bagaimana cara melakukan teknik dasar *passing*, *dribbling*, *shooting* dan juga *control* sehingga memudahkan para atlet pemula dalam memahami cara melakukan gerakan tersebut dengan adanya gambar yang lebih menarik dan jelas. Serta dapat menimbulkan minat membaca bagi kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa. Serta dapat membantu berpikir secara kritis dan memotivasi pembaca dalam mengetahui lebih tentang olahraga futsal.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan model media komik teknik dasar futsal adalah :

- a. Media komik teknik dasar futsal dapat menjadi sumber belajar bagi para atlet pemula yang ingin belajar, sehingga memudahkan para atlet pemula mengetahui teknik dasar futsal.

- b. Dengan menggunakan media komik atlet pemula lebih tertarik mempelajari materi teknik dasar futsal karena disediakan gambar yang menarik, bahasa yang mudah di pahami, dan juga jalan cerita yang membuat atlet pemula ingin tahu tentang dunia futsal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji ke efektifan produk tersebut. Kantun (2013:77-78) “penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain : bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, sistem pengelolaan dalam pembelajaran”. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk baru dari hasil penelitan yang dilakukan.

Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai kegiatan membuat suatu produk yang dapat berguna bagi orang banyak tetapi harus di uji coba dulu keefesiensi produk yang dibuat tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat di pahami bahwa sebuah produk berupa media pembelajaran sangat penting keberadaannya dan dapat di gunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan dan menguji hepotesis. Media komik sangat bermanfaat bagi berbagai kalangan usia sebab dengan komik kita mempunyai media pembelajaran yang baru yaitu dengan adanya gambar yang menarik yang sudah disusun dengan rapi sehingga menjadi jalan cerita yang bagus serta tulisan atau bahasa yang di gunakan begitu singkat padat dan jelas dan akhirnya mudah dipahami. Fungsi utama dari pengembangan

ini adalah membantu para atlet untuk mengetahui tentang teknik dasar futsal sehingga mudah di pahami dan juga referensi sebagai media mencari informasi tentang teknik dasar olahraga futsal serta membantu meningkat minat baca bagi para peserta didik agar lebih mau membaca.

2. Media Latihan

Menurut Sadiman (2003: 6) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas dan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga menimbulkan proses belajar.

Menurut Suhana (2014: 61), media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadi verbalisme. Dapat dikatakan bahwa media belajar adalah sesuatu yang dapat membantu siswa agar supaya terjadi proses belajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Azhar Arsyad 2006: 4)

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa media latihan atau media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai tempat menyalurkan informasi dengan tujuan membantu seseorang dalam dapat memahami suatu materi.

Jenis bahan ajar bisa dikelompokkan menjadi 4 yaitu sebagai berikut
(Majid 2007: 174):

- 1) Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (printed) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, 10 brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar dan non cetak (non printed), seperti modul dan maket.
- 2) Bahan ajar audio seperti kaset, radio piringan hitam dan compact disc audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) seperti video compact disc dan film.
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assited Intruction), compact disc (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).

3. Media Komik

a. Pengertian Komik

Menurut McCloud (2001:7) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca. Sedangkan menurut Gumelar (2011:7) berpendapat bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan

hiburan kepada para pembaca. Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.

Dengan demikian komik dapat dijelaskan sebagai sebuah media yang berbentuk kartun yang dimana gambar-gambar tersebut sudah di susun secara rapi sehingga menghasilkan sebuah cerita yang menarik dan juga dapat menyampaikan informasi yang bisa di sampaikan kepada pembaca. b. Bentuk Komik

Komik sendiri dalam pembuatannya juga memiliki prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan. Prinsip desain perlu diperhatikan untuk mengembangkan komik yang menarik. Pada kaitannya sebagai media pembelajaran, komik yang menarik akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam membacanya. Prinsip desain didalam membuat komik (MS Gumelar, 2011: 268-327) yaitu:

- 1) *Emphasis* (Penekanan) : *emphasis* mempunyai padanan kata *point of interest*, *dominance* dan *focus*, intinya memberikan suatu adegan, satu halaman, satu panel atau cerita komik yang terfokus, sehingga perhatian kita langsung tertuju pada adegan, panel, atau cerita yang kita tekankan tadi. Penekanan biasa dilakukan dengan memberi perbedaan dan dominasi warna, pada ukuran, ruang yang diberikan, *isolation* (pemisahan) dan kepribadian karakter apabila merujuk pada non tampilan gambar.
- 2) *Composition* (Komposisi) : terdiri dari berbagai pecahan, *balance- unbalance*, *symmetrical- asymmetrical*, *alignment*, *rhythm- variation- dynamic*, *overlapping*, *harmony* dan *unity*.

- 3) *Camera View (Eye View)*: melibatkan perspective (sudut pandang), *distance* (jarak pandang), dan *movements/motions* (pergerakan objek).
- 4) *Function* (Fungsi): setiap desain akan mempunyai tujuan tertentu agar mempunyai fungsi, fungsi tentu sesuai dengan tujuan desain dibuat.
- 5) *Comfortability* (ergonomis): di dunia komik, kenyamanan dengan segmentasi usia yang sesuai target, bagaimana membuat mudah membawanya, dimana ukurannya menjadi acuan, lalu bagaimana dengan kemudahan membaca tulisannya, dan hal-hal lainnya yang dianggap akan membuat nyaman pembacanya.
- 6) *Material Light and Strenght* (Material ringan dan kuat): komik di print di bahan yang tidak mudah rusak untuk special edition, bisa juga tahan lama bila di-upload di internet.
- 7) *Ecosystem Friendly* (ramah lingkungan); penggunaan media tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan.

Pemanfaatan komik bisa disesuaikan dalam berbagai konteks tujuan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Komik dalam pembelajaran tentu harus dipilih yang mengandung unsur pendidikan. Sebagai media pembelajaran komik dapat memberikan hiburan kepada peserta didik sekaligus sebagai media belajar.

c. Kelebihan Media Komik

Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan tersendiri ketika diterapkan sebagai media dalam pembelajaran. Penggunaan media komik

mengurangi penyampaian materi secara verbal. Kelebihan media komik menurut Trimo (Nur Mariyanah, 2005: 26) adalah sebagai berikut:

- 1) Komik menambah perbendaharaan kata pembacanya
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu pelajaran yang lain
- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

d. Peranan Media Komik

Di zaman yang modern ini semua orang tentu mengenal dengan nama nya dengan komik baik dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Komik menyajikan gambar yang sangat bagus dan menarik sehingga orang mau membacanya. Dengan komik juga dapat menambah informasi dan menambah niat untuk lebih rajin membaca. Namun komik yang beredar sekarang kurang mencakup nilai edukatif atau kurang nya pesan yang bisa di jadikan masukan agar kita berperilaku yang baik di kehidupan individu ataupun di kehidupan bermasyarakat. Dengan ada nya komik dapat membantu anak-anak mau membaca tanpa harus di paksa untuk membaca. Dengan ada nya gambar yang menarik dapat menarik minat anak untuk membaca sehingga mereka tidak bosan membaca. Karena biasa nya buku lebih cenderung hanya tulisan saja, sehingga anak-anak jadi kurang dalam membaca. Dilihat dari popularitas komik yang luar biasa yang banyak di sukai anak-anak hingga orang dewasa, komik dapat di jadikan media pembelajaran dan meningkatkan niat untuk membaca serta menambah informasi yang baik pada masyarakat luas terutama anak-anak.

Komik mempunyai daya tarik tersendiri sehingga dapat membuat orang ingin membaca nya ataupun menjadi hobi membaca komik. Kmoik mempunyai gambar yang menarik dan bagus. Banyak orang kagum dengan gambar yang ada di komik. Di gambar dengan teknik tinggi seakan gambar itu menjadi hidup dan mampu membuat pembaca semakin menyukai komik. Komik mempunyai teks yang relative singkat sehingga saat di baca menjadi tidak terlalu bosan. Komik juga mempunyai ilustrasi warna yang sangat menakjubkan sehingga gambar itu menjadi lebih menarik. Serta , alur cerita yang ringkas dengan perwatakan tokohnya yang realistis menarik siswa dari berbagai usia utuk membacanya. Dengan bimbingan guru, komik dapat mejadi media meningkatkan minat baca peserta didik serta dapat membantu menambah wawasan mereka untuk mendapatkan informasi yang lebih.

Pada mulanya komik ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu (M.S Gumelar, 2011: 2).

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu bentuk gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau makna kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan. Kemampuannya besar

sekali untuk mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Arief S. Sadiman dkk, 2011: 45).

Peranan adanya media komik adalah dapat menciptakan minat peserta didik dalam membaca dan menambah informasi sehingga wawasan mereka menjadi lebih luas. Penggunaan komik dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode mengajar yang tepat sehingga media komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Peran guru dalam mengarahkan siswa untuk memilih komik yang baik yang akan menjadi bahan bacaan yang menyenangkan namun juga mengandung nilai edukatif yang baik serta sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Buku-buku komik dapat digunakan secara efektif dalam membangun maupun mengembangkan minat membaca para peserta didik sehingga keterampilan membaca peserta didik menjadi lebih baik. Sebagai media pembelajaran, komik memiliki peran utama untuk menarik anak-anak agar mau membaca materi tanpa harus diminta atau diperintah.

4. Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Futsal adalah singkatan dari *futbol* (sepak bola) dan *sala* (ruangan) dari bahasa Spanyol atau *Futebol* dari bahasa Portugal atau Brazil. Futsal dan sala dari bahasa Prancis (Tenang, 2008:15). Futsal merupakan permainan sepak bola yang dilakukan di dalam ruangan (Lhaksana, 2011:5). Jadi dapat disimpulkan bahwa futsal adalah olahraga yang mirip dengan sepak bola namun bedanya olahraga ini dimainkan di dalam ruangan yang sudah dimodifikasi. Menurut Mahaendro (2004:92) futsal adalah permainan yang hampir sama dengan sepakbola, tetapi

hanya lima pemain di mana dua tim memainkan dan memperebutkan bola di antara para pemain dengan tujuan dapat memasukkan bola lawan dan mempertahankan gawang kemasukkan bola.

Dapat di simpulkan permainan futsal di mainkan dua regu yang bertujuan untuk menciptakan gol ke arah gawang lawan. Dimana setiap tim terdiri dari lima orang. Dan juga ukuran lapangan yang kecil yang sudah di modifikasi dari ukuran lapangan sepak bola. Permainan futsal dimainkan dalam waktu 2 x 20 menit.

b. Teknik Dasar Permainan Futsal

Olahrag futsal dimainkan dengan kaki terkecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan seluruh anggota tubuh nya. Dasar dari bermainn futsal adalah dapat menguasai permainan selama mungkin dan menciptakan gol serta dapat merebut bola dari lawan dan juga menjaga gawang agar tidak kebobolan dari tim lawan. Untuk itu dalam permainan futsal di perlukan teknik-teknik yang baik agar bisa memaminkan permainan futsal ini. Teknik dasar bermain futsal merupakan kemampuan untuk melakukan atau mengerjakan gerakan-gerakan yang mendasari permainan futsal. Seiring dengan perkembangan futsal yang semakin modern, permainan futsal tidak hanya mengandalkan kemampuan *skill* individu seorang pemain saja tetapi teknik dan strategi bermain futsal juga sangat dibutuhkan, terutama untuk mencapai kemenangan. Menurut Lhaksana (2011:7) futsal adalah permainan yang sangat cepat dan dinamis. Dari segi lapangan yang relatif kecil hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan. Oleh karena itu diperlukan

kerjasama antar pemain lewat *passing* yang akurat, bukan hanya untuk melewati lawan.

Futsal dimainkan di lapangan yang kecil maka pemain dituntut untuk bisa mengolah bola dengan baik di bawah tekanan lawan. Untuk mengolah bola dan bermain futsal dengan baik, pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung dapat bermain futsal dengan baik pula. Menurut Hermans & Engler (2011:23-41) beberapa teknik dasar futsal yang harus dikuasai seorang pemain adalah “*ball reception* (penerimaan bola), *dribbling and ball control* (menggiring dan mengontrol bola), *passing* (mengoper bola), *shooting, feints and trick* (trik dan gerak tipuan), *goal keeping technique* (teknik penjaga gawang)”. Selain itu federasi sepak bola dan futsal dunia FIFA (2012:3) juga mengemukakan bahwa teknik dasar futsal meliputi : *passing, control, running with the ball, dribbling past opponets*, dan *shooting*.

Seperti yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas berikut adalah beberapa model teknik dasar futsal yang harus dikuasai atau dipelajari oleh pemain futsal.

1) *Passing* (Mengoper)

Dalam futsal *passing* atau mengumpan adalah teknik yang sering di gunakan dalam bermain futsal. Sebab futsal di tuntut untuk melakukan permainan yang cepat. *Passing* merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan pemain. Lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola meluncur sejajar dengan

tumit pemain disebabkan hampir sepanjang permainan futsal menggunakan passing (Lhaksana 2011:30). Teknik mengoper bola (*passing*) hampir sama dengan melakukan tendangan. Menurut Hermans & Engler (2011:32) jenis passing dapat di klasifikasikan yakni, “*inside of the shoes, forefoot, outside of the foot, lob atau chip pass*”. Berikut ini merupakan gambar dari cara melakukan teknik dasar passing.



Gambar 2. Jenis passing dengan menggunakan *inside of the shoes* (kaki bagian dalam)

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018



Gambar 3. Jenis passing dengan menggunakan *forefoot* (punggung kaki)

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018



Gambar 4. Jenis passing dengan menggunakan *outside of the foot* (kaki bagian luar)

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018

2) *Dribbling* (menggiring bola)

Dribbling berarti teknik yang memungkinkan pemain untuk bergerak dengan bola dalam arah tertentu dengan bola yang tidak dapat diambil oleh lawan (Hermans & Engler 2011:28). Teknik *dribbling* merupakan keterampilan penting dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain futsal. *Dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol (Lhaksana, 2011:33).

Prinsip utama dalam *dribbling* adalah menciptakan ruang, mempertahankan penguasaan bola dan melewati lawan. Dalam futsal *dribbling* sama halnya dengan sepakbola, namun terdapat penambahan dalam dribbling di futsal yaitu *dribbling* menggunakan telapak kaki atau sole sepatu. Selain itu, dengan ukuran lapangan yang relatif lebih kecil dan juga rata, mengharuskan sentuhan kaki setiap pemain dengan bola tidak terlalu jauh. Hal tersebut adalah untuk mempertahankan keseimbangan tubuh serta penguasaan bola. Tujuan *dribbling* adalah untuk melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong,

melepaskan diri dari kawalan lawan, membuka ruang untuk kawan, serta menciptakan peluang untuk melakukan shooting ke gawang. Menurut Hermans & Engler (2011:28) terdapat beberapa hal yang harus dimiliki oleh seorang pemain futsal agar dapat melakukan *dribbling* dengan baik yakni, “kreativitas, imajinasi, mobilitas, koordinasi tubuh dan kemampuan untuk mengubah kecepatan”.



Gambar 5. Inside foot (kaki bagian dalam) & *outside foot* (kaki bagian luar) Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018



Gambar 6. *Sole* (menggunakan telapak kaki)
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018

3) *Control* (Mengontrol Bola atau Menahan Bola)

Teknik dasar dalam keterampilan control atau menahan bola haruslah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola

akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Apabila menahan bola jauh dari kaki, lawan akan mudah merebut bola. Kontrol yang baik pada saat menerima bola, memastikan penguasaan bola dan membantu untuk memulai langkah berikutnya lebih cepat dan efektif (FIFA, 2012:30).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *control* merupakan teknik dasar yang paling penting untuk menghentikan laju bola. Pada permainan futsal control haruslah menggunakan alas kaki atau sole sepatu agar bola dapat terhenti tanpa terlepas dari penguasaan kaki. Jika mengontrol bola dengan kaki, ada tiga cara yang harus dilakukan yakni dengan menggunakan kaki bagian alas sepatu (*sole*), sisi dalam sepatu (*inside sole*), dan sisi luar sepatu (*outside sole*), dengan menggunakan punggung atau depan kaki (*forefoot*). Berikut ini gambar teknik dasar mengontrol dengan kaki.





Gambar 7. Teknik *control* dengan menggunakan *sole*, *inside sole*, *outside sole*.

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018

4) *Shooting* (Menembak Bola)

Dalam bermain futsal tujuan akhir penyerangan adalah melakukan *shooting* atau menendang bola ke gawang. Semakin banyak suatu tim melakukan *shooting* ke gawang, maka semakin besar pula peluang untuk menciptakan gol. *Shooting* adalah menendang bola dengan keras ke gawang guna mencetak gol. Ini juga merupakan bagian tersulit karena perlu kematangan dan kecerdikan pemain dalam menendang bola agar tidak bisa dijangkau atau ditangkap kiper. *Shooting* tujuannya adalah puncak dari penyerangan dan teknik yang paling menentukan ketika datang untuk memenangkan pertandingan” (FIFA, 2012:36).

Shooting mempunyai ciri khas yaitu dengan laju bola yang sangat cepat dan keras sehingga membuat kiper tidak mudah untuk menghentikan bola tersebut. *Shooting* dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, terutama pada punggung kaki, sisi kaki bagian dalam, dan sisi kaki bagian luar. Menurut Lhaksana (2011:34) *shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu teknik

shooting menggunakan punggung kaki dan *shooting* menggunakan ujung sepatu atau ujung kaki.



Gambar 8. Teknik shooting dengan menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian relevan yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi ini adalah:

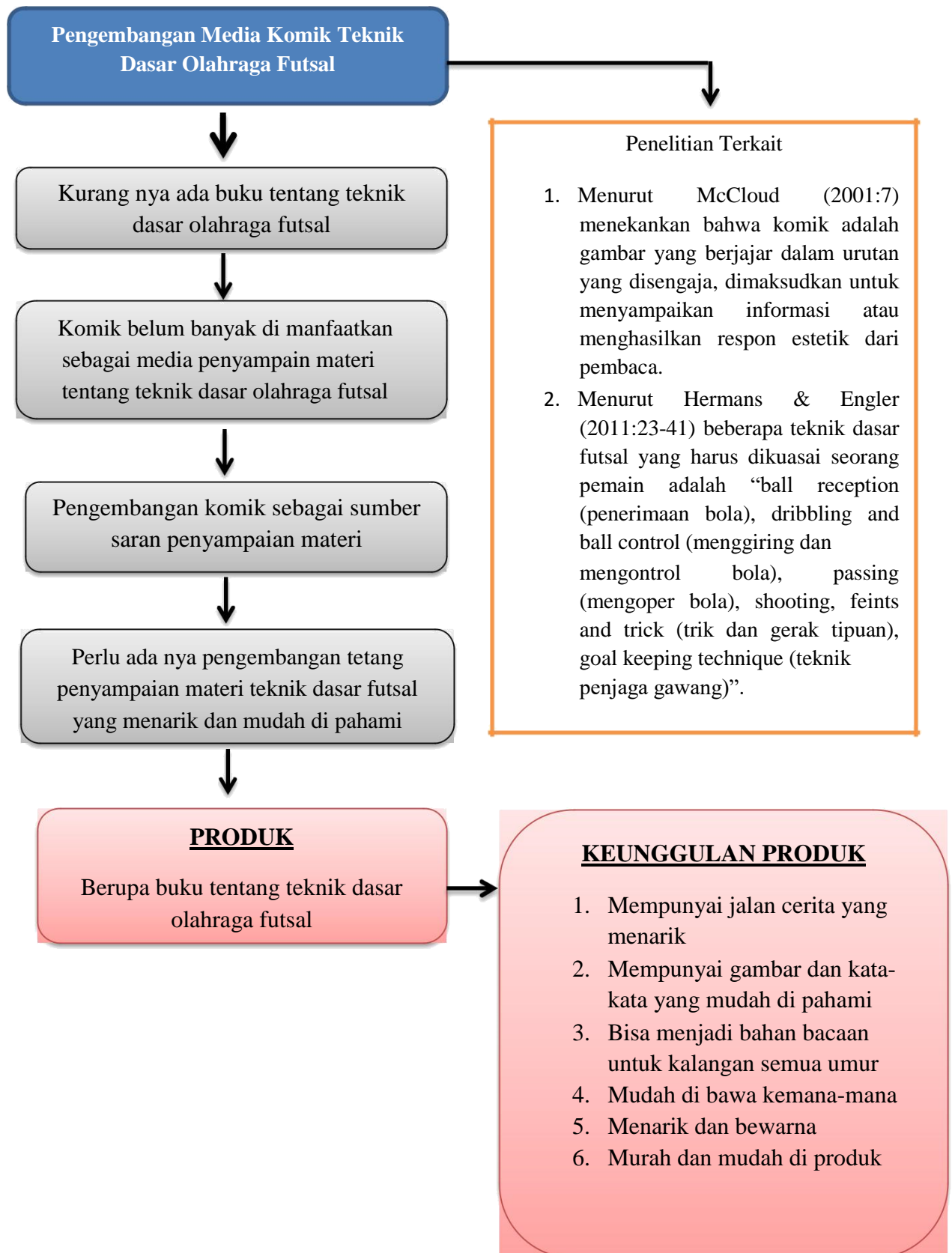
1. Maharani Dyah Pitaloka (2012), skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Komik Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Siswa SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor 4,33 termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli media memberikan skor 3,98 termasuk kategori baik. Hasil uji coba pada siswa menunjukkan hasil sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengembangkan komik dan menguji kelayakan komik tersebut. Perbedaannya terletak pada materi yang akan dikembangkan. Komik yang akan dikembangkan peneliti mengambil materi tentang teknik dasar olahrag futsal.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bangga Setiyanto (2016), skripsi berjudul “Pengembangan Media Latihan Buku Saku Pengenalan Teknik Dasar Tennis Lapangan Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan. Ahli materi memberikan 86% termasuk kategori layak dan ahli media 92% termasuk kategori layak. Selain itu, hasil uji coba pada atlet pemula menunjukkan hasil layak untuk digunakan. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu tetnag teknik dasar dalam olahraga.

Perbedaanya terletak pada materi berupa olahraga futsal dan media yang digunakan yaitu media komik.

C. Kerangka Berpikir

Bedasarkan permasalahan yang telah diungkapkan dilatar belakang. Atlet pemula kesulitan memahami bagaimana cara melakukan teknik dasar futsal dikarenakan kurang adanya buku referensi yang membahas teknik dasar futsal serta budaya masyarakat Indonesia yang malas dalam membaca buku.

Komik sebagai sumber belajar belum banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Padahal dengan media komik bisa menumbuhkan minat membaca bagi kaum anak-anak sampai dengan dewasa. Dengan adanya gambar-gambar yang disusun dengan baik serta warna-warna yang menarik dan juga teks yang singkat, padat, jelas mampu membuat seseorang ingin membaca dan memahami dengan cepat apa yang disampaikan didalam materi tersebut. Pemilihan pengembangan komik sebagai sumber media untuk menyampaikan materi tentang teknik dasar futsal agar para atlet pemula termotivasi ingin belajar dan memahami bagaimana cara melakukan teknik dasar futsal dengan baik dan juga menambah motivasi membaca bagi kalangan anak-anak hingga dewasa. Dari pemaparan di atas, maka dibuat bagan alur pikir sebagai berikut :



Gambar 9. Alur kerangka berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian dalam pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik teknik dasar futsal dilihat dari hasil ahli materi dan media ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik teknik dasar futsal dilihat dari hasil atlet pemula dan pelatih ?

BAB III

METODE PENELITIAN

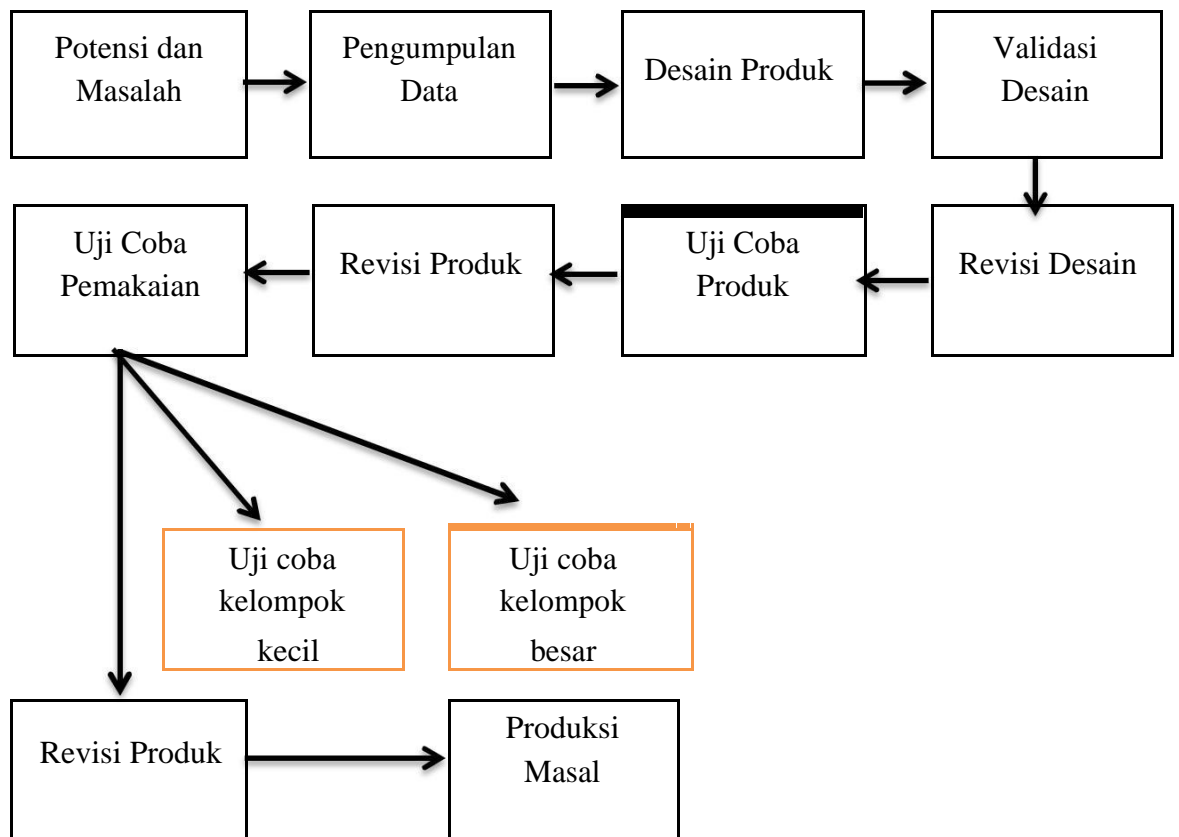
A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:407), metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian R&D merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk.

Penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah mengembangkan produk berupa komik yang dapat membantu memahami teknik dasar futsal serta disusun dengan cerita yang menarik sehingga menimbulkan minat baca dan rasa ingin tahu. Peneliti akan melakukan validasi terhadap komik tersebut guna untuk mengetahui kelayakan dari produk komik pengembangan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Validasi produk komik dilakukan oleh ahli materi, ahli media, pelatih dan kemudian di uji cobakan kepada atlet.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model menurut Sugiyono. Menurut Sugiyono (2015:409), langkah-langkah penelitian pengembangan dapat di jelaskan melalui bagan seperti di bawah ini :



Gambar 10. Langkah-langkah penggunaan Metode R&D
(Sumber: Sugiyono, 2015:409)

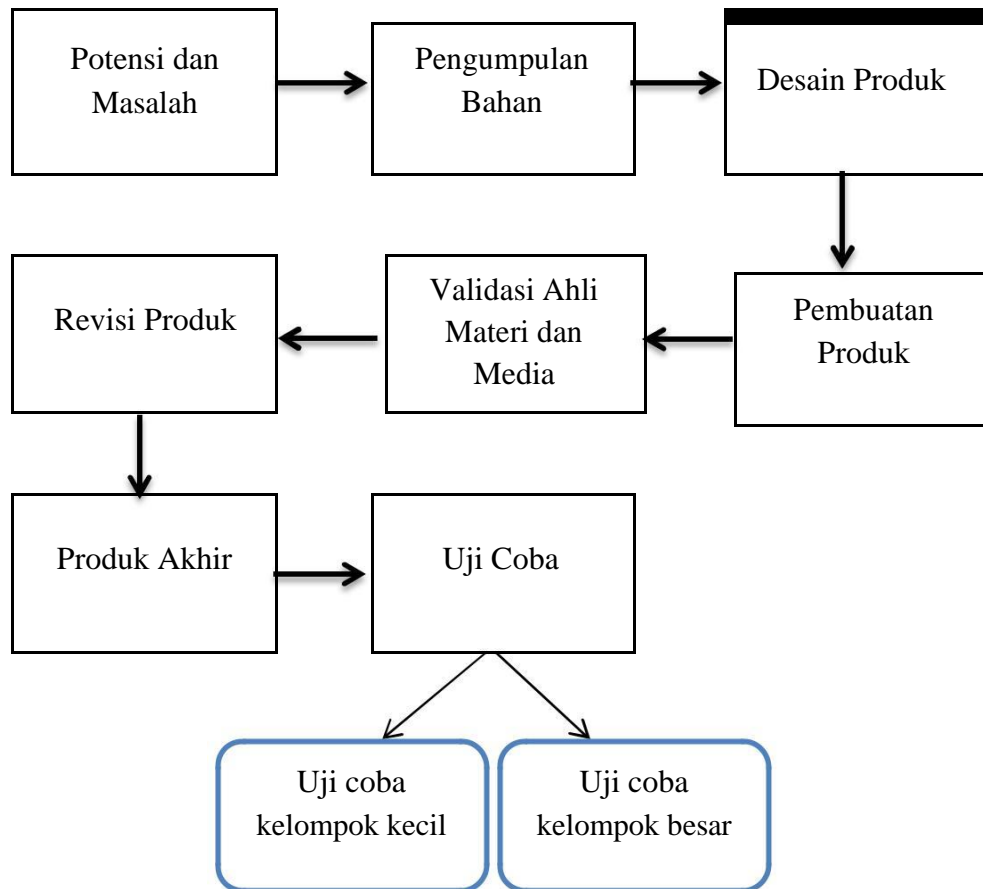
Penelitian pengembangan ini secara prosedural melewati beberapa tahap yang telah di jelaskan pada bagian atas. Penelitian pengembangan ini akan di lakukan dengan memulai dari desain produk, validasi, revisi, dan uji coba lapangan. Peneliti akan melakukan pengembangan sesuai dengan prosedur pengembangan tersebut.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah komik berbentuk media komik teknik dasar futsal. Penelitian ini adalah sebuah media berupa buku yang menyajikan gambar-gambar yang menarik dan cerita yang menarik serta bahasa yang singkat dan mudah di pahami bagi para atlet pemula sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam memahami teknik dasar olahrag futsal

bagi para atlet pemula serta meningkatkan minat membaca bagi para atlet pemula maupun peserta didik.

Langkah-langkah yang telah di tuangkan atau telah di kemukakan di atas bukan langkah yang harus di ikuti. Oleh karena itu dalam pengembangan ini peneliti hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang di ambil akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Bedasarkan hasil yang diperoleh dari identifikasi potensi masah sampai ke pengumpulan informasi, peneliti langsung melanjutkan rancangan pembuatan desain produk yang berupa media komik atau buku berbentuk komik. Setelah itu produk yang di buat oleh peneliti harudi di uji coba dulu melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media. Dan setelah di uji coba oleh ahli validasi dan hasilnya valid dan reliabel, maka media komik akan di lanjutkan dengan uji coba dengan kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut adalah alur jalannya ataupun lagkah-langkah dalam penelitian ini :



Gambar 11. Langkah Peneliti Model Media Teknik Dasar Futsal

Bedasarkan model atau langkah-langkah penelitian pengembangan yang di gambarkan di atas maka dapat dijelaskan ke dalam beberapa tahap sebagai berikut ini :

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti mencari dari berbagai macam referensi melalui berbagai macam sumber salah satu diantaranya adalah buku teknik dasar futsal melalui internet dan buku serta berbagai macam media komik. Tujuan dari tahap ini adalah agar pengetahuan materi tentang teknik dasar futsal di dapatkan dapat menambah informasi yang di butuhkan. Dengan adanya informasi yang banyak mampu mengetahui potensi masalah yang ada dan masalah yang terjadi juga.

Setelah mendapatkan informasi yang lebih selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti sehingga hasilnya dapat merencanakan pengembangan yang akan dilakukan.

2. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan bahan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan cara mencari observasi di berbagai toko buku. Peneliti juga akan melakukan dengan mengumpulkan referensi dari buku-buku.

3. Desain Produk

Peneliti merancang produk ini yang pertama adalah membuat naskah komik atau alur jalan cerita komik. Setelah itu baru menggambarkan tokoh-tokoh yang akan berperan dalam cerita komik tersebut. Proses pembuatan ini di sesuaikan bagi berbagai macam kalangan umur agar menarik dan juga mudah di pahami. Dalam proses pengerjaan nya di kerjakan dengan aplikasi pembuatan gambar salah satu nya dengan *Sketchbook Pro* (aplikasi komputer untuk membuat gambar karya seni), dan lain-lain.

4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah membuat produk komik. Semua sesuai dengan yang akan di cetak yaitu dengan kertas A5 (14,8 x 21,0 cm) serta dari media komik ini akan penuh dengan warna-warna yang menarik.

5. Validasi produk

Setelah pembuatan komik selesai maka selanjutnya adalah tahap validasi dari ahli materi dan juga ahli media. Dimana para ahli materi dan ahli media akan menguji atau memberi nilai dari produk komik tersebut apakah materi tentang teknik dasar futsal sudah tepat atau belum serta dari ahli media menilai dari

gambar, cover, ukuran buku, font, dan warna buku sudah bagus maupun belum bagus.

6. Revisi Produk

Revisi dilakukan ketika hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang akan lebih baik.

7. Produk Akhir

Produk akhir dihasilkan setelah melalui beberapa tahap revisi dan dinyatakan layak pada saat validasi ahli tahap kedua.

8. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk akan dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media bahwa produk ini sudah siap di ujicoba dilapangan. Dalam uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan di lakukan uji coba ini adalah agar data yang di dapatkan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media komik teknik dasar futsal di hasilkan. Data dari uji coba ini di gunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan media komik yang merupakan produk akhir. Dengan dilakukan uji coba ini maka komik yang di hasilkan sudah teruji dan sudah layak di gunakan sebagai sumber belajar.

C. Desain Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subyek uji coba mejadi beberapa bagian :

1. Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan desain uji coba sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas produk komik yang telah dikembangkan oleh peneliti. Produk komik tersebut diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian produk selanjutnya akan direvisi oleh peneliti. Setelah revisi produk, peneliti akan melakukan penilaian kelayakan produk pada pelatih, kemudian dilakukan revisi jika diperlukan.

2. Subyek Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Menurut Sugiyono (2015: 300), *snowball sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dari yang sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena jumlah data yang sedikit belum memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel menjadi besar.

Subyek uji coba kelompok besar dalam penelitian ini adalah klub JOGOKARYAN FUTSAL ACADEMY. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil dengan subyek berjumlah 11 orang yang diambil di klub FUTSAL KEPRI . Pada tahap kedua uji coba kelompok besar dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 30 peserta.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2014:162) menjelaskan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Bentuk angket/kuesioner dalam penelitian ini berupa angket tertutup karena peneliti memberikan alternatif jawaban pada kolom yang disediakan. Angket yang diberikan berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui produk pengembangan media komik layak atau tidak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

b. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan komik sebagai sumber belajar. Instrument tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sesuatu hal. Pengisian angket dilakukan oleh responden dengan memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan cara memberi tanda (☒) pada kolom yang tersedia.

Tabel 2. Alternatif Jawaban dan Skor Penilaian Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat Baik	5	1
Baik	4	2
Cukup	3	3
Kurang	2	4
Sangat Kurang	1	5

Sumber : Sugiyono (2015: 135)

Berikut instrumen penilaian oleh ahli materi, ahli media, pelatih dan atlet dalam bentuk angket :

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penilaian pengembangan media komik teknik dasar futsal untuk ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	Kelengkapan Materi	1	1
		Keluasan Materi	2	1
		Kedalaman Materi	3	1
		Keakuratan Materi	4	1
		Materi Pendukung Pembelajaran	5, 6, 7, 8	4
2.	Kelayakan Penyajian	Penyajian Pembelajaran	9,10	2
3.	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa	11, 12	1
Jumlah				11

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen penilaian pengembangan media komik teknik dasar futsal untuk ahli media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Butir
1	Kelayakan Isi	Materi pendukung Pembelajaran	1,2	2
2	Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	3,4	2
3	Kelayakan Bahasa	Bahasa yng di gunakan	5,6	2
		Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir	7,8,9	
4	Kelayakan Kegravikan	Desain Sampul Komik	10,11,12,13, 14,	5
		Desain Isi Komik	15,16,17,18, 19,20,21,22, 23	9
Jumlah				20

Tabel 54. Kisi-kisi instrumen penilaian pengembangan media komik teknik dasar futsal untuk pelatih dan atlet

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	Materi Pendukung Pembelajaran	1,2,3	3
2.	Kelayakan Bahasa	Bahasa Yng Di Gunakan	4,5	2
3.	Kelayakan Desain Sampul	Ketepatan Ukuran	6,7,8,9,10,11,12	7

4. Teknik Analisis Data

Jenis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif lebih berwujud angka-angka hasil pengukuran atau perhitungan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Kemudian peneliti mempersentasekan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2009:44) data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan dapat di proses dengan cara di jumlah, dibandingkan dengan jumlah yang di harapkan. Hasil perhitungan di gunakan untuk menentukan kategori kelayakan media. Berikut adalah pengelompokan yang di bagi sesuai dengan 5 kategori pada skala likert.

Tabel.5 Daftar Presentase Kelayakan

No	PERSENTASE	KELAYAKAN
1	< 21%	Tidak Baik
2	21%-40%	Kurang Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	61%-80%	Baik
5	81%-100%	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2009:44)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Perencanaan

Hasil observasi dari 15 toko buku yang ada di Yogyakarta, dari 15 toko buku tersebut belum ada yang membahas tentang media komik teknik dasar futsal. Toko-toko buku tersebut banyak menjual buku tentang sejarah piala dunia, profil para pemain, buku-buku futsal yang hanya menjelaskan kajian tentang peraturan futsal dan juga sejarah olahraga futsal.

Perencanaan dalam penelitian ini, peneliti mencari buku sebagai referensi dan penelitian yang relevan sebagai sumber penelitian. Peneliti juga mengambil gambar secara langsung sebagai materi untuk media komik teknik teknik dasar futsal. Dari hasil observasi, di tentukan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Hasil observasi menyatakan bahwa kurangnya referensi mengenai tentang teknik dasar futsal.
- b. Hasil observasi menyatakan bahwa atlet pemula merasa bingung dengan pemahaman teknik dasar afutsal hanya dengan tulisan
- c. Hasil observasi menyatakan bahwa perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu dalam memahami teknik dasar futsal.
- d. Hasil observasi menyatakan bahwa perlu juga dikembangkan suatu media yang membuat atlet pemula mau mencari tahu lebih tentang dunia futsal.

2. Pengembangan Produk Awal

Tahap pertama dalam pengembangan produk awal adalah membuat karakter tokoh yang akan diceritakan dalam komik. Pada tahap kedua adalah membuat naskah cerita. Tujuan dari pembuatan naskah cerita ini adalah untuk menentukan teks yang akan dimasukkan didalam komik dan juga menentukan alur cerita mau seperti apa. Pada tahap ketiga adalah mengumpulkan bahan-bahan materi yang akan digunakan didalam cerita komik baik dari segi gambar perkenaan kaki dengan bola, buku-buku tentang teknik dasar futsal, maupun mencari di internet, dan lain-lain. Selanjutnya setelah pengumpulan bahan semua selesai maka akan dilanjutkan pembuatan komik dari sampul depan belakang dan juga cerita tokoh dalam komik tersebut.

3. Validasi Produk

a. Tahap Validasi Pertama

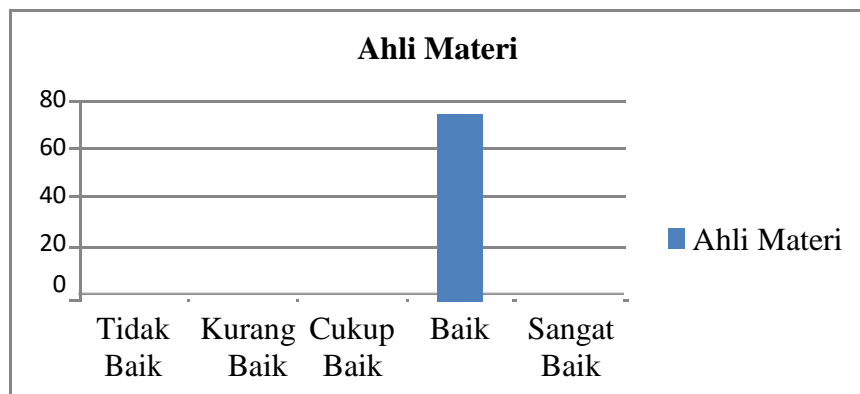
Model media teknik dasar futsal ini divalidasi oleh para ahli di bidangnya, yaitu terdiri dari seorang ahli materi dan juga ahli media. Tinjauan dari para ahli menghasilkan beberapa yang harus direvisi sebagai berikut :

1) Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bapak Nawan Primasoni, S.pd.Kor.M.or yang memiliki keahlian pada bidang materi pembelajaran futsal. Berikut hasil dari validasi oleh ahli materi :

Tabel.7 Hasil Validasi Dari Ahli Materi Tahap Pertama

Soal	Skor Penilaian					Kriteria
	1	2	3	4	5	
1				✓		Baik
2				✓		Baik
3			✓			Cukup
4				✓		Baik
5			✓			Cukup
6				✓		Baik
7				✓		Baik
8				✓		Baik
9				✓		Baik
10			✓			Cukup
11				✓		Baik
Jumlah	0	0	9	32	0	Baik
Jumlah Skor	41					
Rerata Skor (%)	74%					

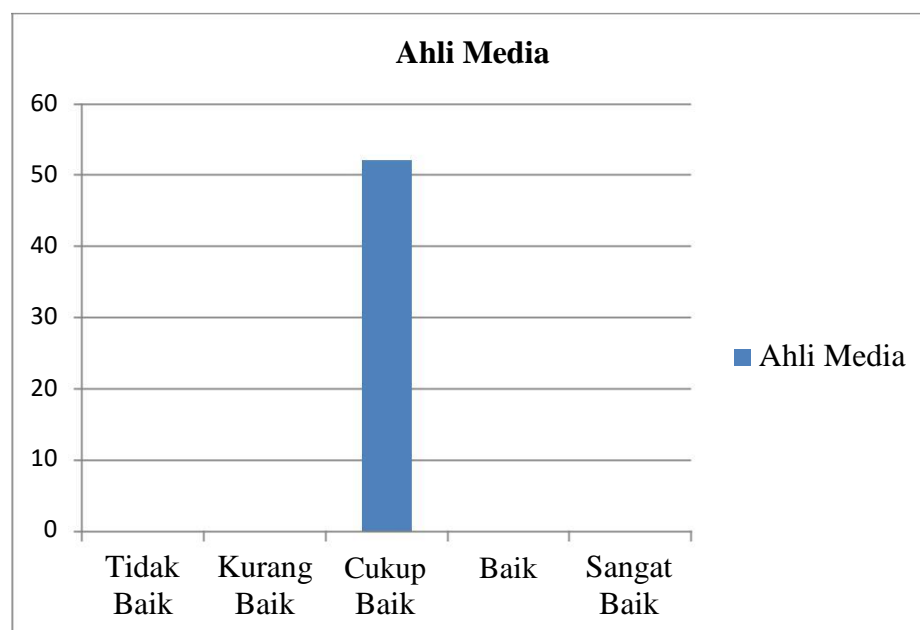


Dalam tahap ini pengembangan komik teknik dasar futsal, dapat disimpulkan bahwa dalam hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 41 dengan rerata 74% dan dapat di kategorikan “Baik”. Sehingga komik pengembangan teknik dasar futsal dapat mengambil data lapangan dengan catatan beberapa revisi. Berikut beberapa saran yang harus di perbaiki yaitu :

- a) Pada halaman 3, ketika menonton televisi gambar harus cerah.
- b) Pada halaman 9, kalimat pesimis harus diimbangi dengan kalimat positif.
- c) Pada halaman 10, kata tuli harus di hapus.
- d) Pada halaman 26, perkenaan teknik atau *impact* kaki dengan bola harus di per jelaskan lagi.

2) Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bapak Faidillah Kurniawan, S.Pd. Kor. M.Or yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran. Berikut hasil dari validasi ahli media :



Tabel 8. Hasil Dari Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Soal	Skor Penilaian					Kriteria
	1	2	3	4	5	
1		✓				Kurang
2		✓				Kurang
3				✓		Baik
4		✓				Kurang
5		✓				Kurang
6	✓					Sangat Kurang
7		✓				Kurang
8				✓		Baik
9				✓		Baik
10			✓			Cukup
11		✓				Kurang
12		✓				Kurang
13		✓				Kurang
14			✓			Cukup
15		✓				Kurang
16		✓				Kurang
17		✓				Kurang
18		✓				Kurang
19				✓		Baik
20				✓		Baik
21			✓			Cukup
22		✓				Kurang
23				✓		Baik
Jumlah	1	26	9	24	0	Cukup
Jumlah Skor	60					
Rerata Skor (%)	52%					

Dalam tahap ini pengembangan komik teknik dasar futsal, dapat disimpulkan bahwa dalam hasil validasi oleh ahli media dapat di kategorikan “Cukup”. Sehingga model media komik teknik dasar futsal masih harus di lakukan revisi. Berikut beberapa saran yang harus di perbaiki, yaitu :

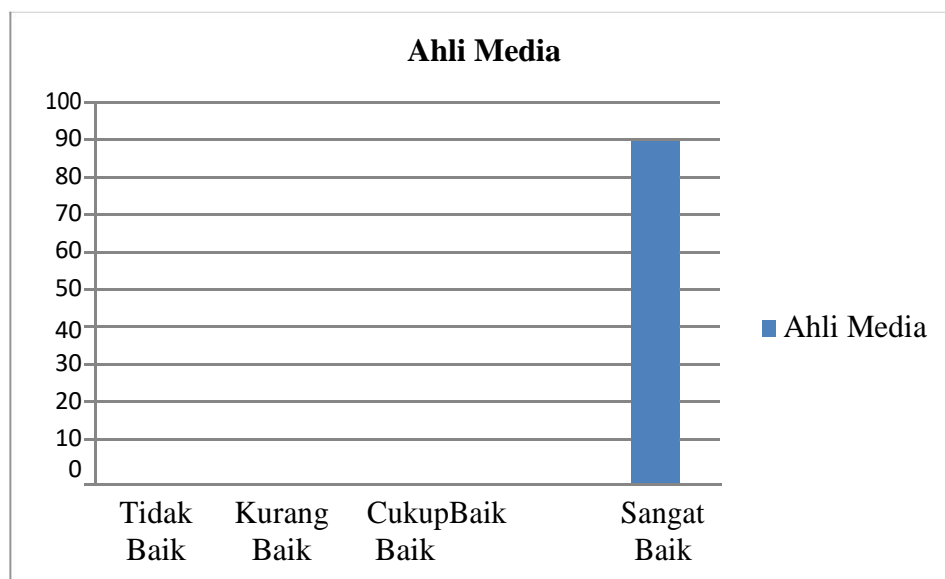
- a) Pemilihan warna harus kontras terutama tulisan dengan gambar.
- b) Edukasi materi futsal harus dipertegas lagi.

- c) Edukasi futsal diperbanyak.
- d) *Font* huruf didalam komik harus disesuaikan lagi.
- e) Lebih dipertegas lagi alur skenario komik dan dihubungkan dengan edukasi futsal.
- f) Identitas peneliti dan pebimbing, logo UNY harus dimasukan.

b. Validasi Tahap Kedua

1) Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Faidillah Kurniawan, S.Pd. Kor. M.Or yang memiliki keahlian pada bidang media. Berikut hasil media tahap kedua :



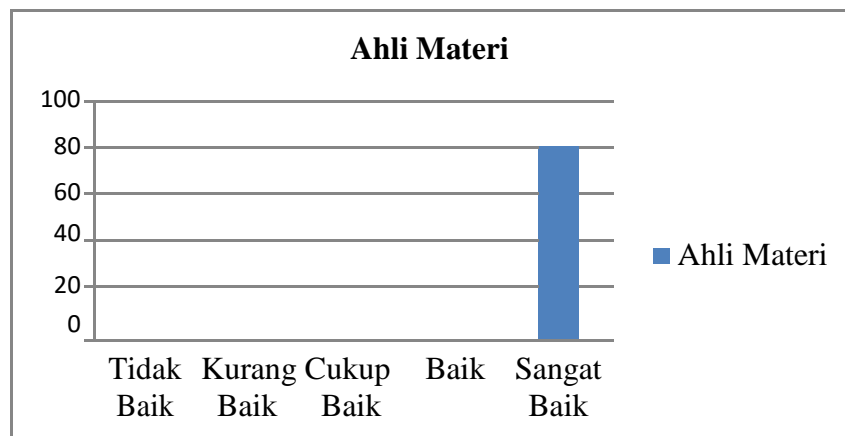
Tabel 9. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Soal	Skor Penilaian					Kriteria
	1	2	3	4	5	
1					✓	Sangat Baik
2				✓		Baik
3				✓		Baik
4					✓	Sangat Baik
5				✓		Baik
6					✓	Sangat Baik
7					✓	Sangat Baik
8					✓	Sangat Baik
9				✓		Baik
10				✓		Baik
11				✓		Baik
12				✓		Baik
13				✓		Baik
14					✓	Sangat Baik
15					✓	Sangat Baik
16				✓		Baik
17				✓		Baik
18				✓		Baik
19					✓	Sangat Baik
20					✓	Sangat Baik
21					✓	Sangat Baik
22					✓	Sangat Baik
23					✓	Sangat Baik
Jumlah	0	0	0	44	60	Sangat Baik
Jumlah Skor	104					
Rerata Skor (%)	90%					

Pada tahap validasi yang kedua, model media komik teknik dasar futsal mendapatkan skor 104 dan rerata 90% dan dikategorikan "Sangat Baik" serta dinyatakan sudah layak diujicobakan untuk pelatih dan atlet. Sehingga pengembangan media komik bisa melanjutkan penelitian ke tahap berikutnya.

Tabel 10. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Soal	Skor Penilaian					Kriteria
	1	2	3	4	5	
1				✓		Baik
2				✓		Baik
3				✓		Baik
4				✓		Baik
5				✓		Baik
6				✓		Baik
7				✓		Baik
8				✓		Baik
9				✓		Baik
10				✓		Baik
11				✓		Baik
Jumlah	0	0	0	44	0	Sangat Baik
Jumlah Skor	44					
Rerata Skor (%)	82%					



Pada tahapan validasi yang kedua, model media komik teknik dasar futsal mendapatkan skor 44 dengan jumlah rerata 80% dan dapat kategorikan “Sangat Baik” serta dinyatakan layak uji coba lapangan. Pada tahapan ini pengembangan media komik teknik dasar futsal mengalami revisi dua kali, setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada produk kedua, pengembangan media komik teknik

dasar futsal dinyatakan layak dan diizinkan melanjutkan pada tahap uji coba kelompok kecil di tim Futsal Kepri dan kelompok besar di Jogokaryan Futsal Academy. Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur, yaitu : a)

Aspek Fisik Komik

(1) Terdiri dari 82 halaman.

(2) Jenis kertas *ivory Glosy*.

(3) Ukuran Buku A5.

b) Aspek desain gambar

(1) Desain gambar.

(2) Ukuran gambar.

(3) Kontras warna.

(4) Tata letak tulisan dan gambar.

(5) Keterangan pada gambar.

c) Aspek desain tulisan

(1) Jenis tulisan.

(2) Tata letak tulisan.

(3) Kejelasan tulisan.

Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur penilaian pembelajaran pada umumnya. Kemudian kelayakan segi materi dilihat dari beberapa aspek berikut :

a. Materi tentang teknik dasar futsal.

b. Jenis-jenis teknik dasar futsal.

c. Perkenaan bola dengan kaki di gambarkan secara jelas atau tidak.

- d. Penjelasan cara melakukan teknik dasar futsal.
- e. Penjelasan bentuk gambar teknik yang terdapat dalam komik.

4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Revisi dilakukan sebanyak satu kali yaitu saran yang diberikan dari ahli materi dan ahli media.

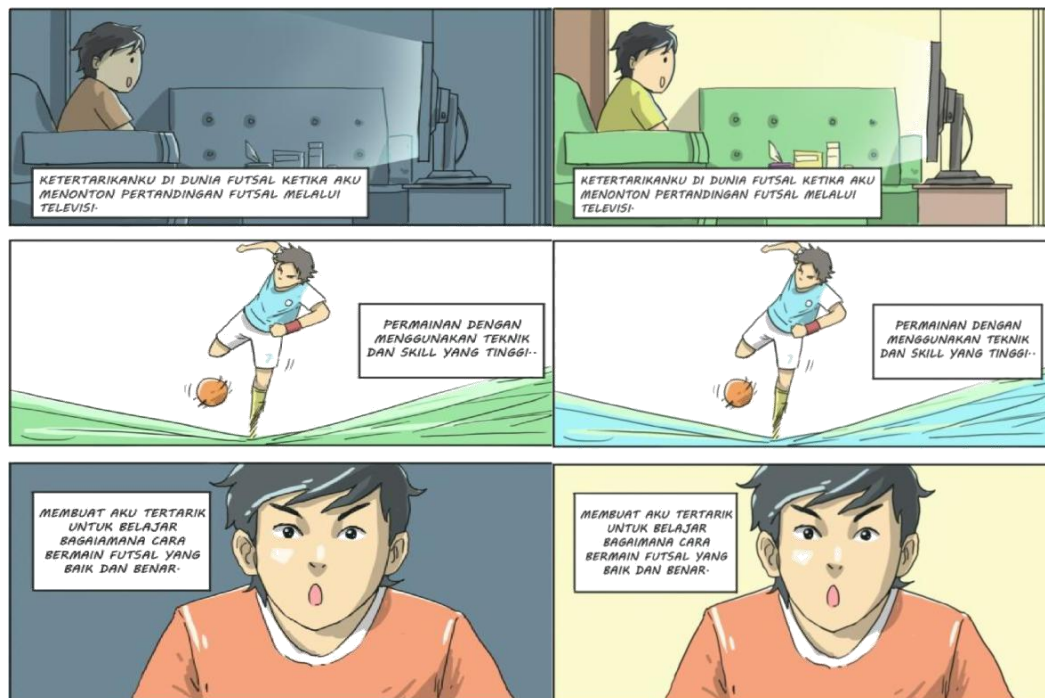
a. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi

Hasil persentase skor validasi pertama adalah 74% dan dikategorikan “Baik”. Menurut ahli materi pada tahap validasi ini model media komik teknik dasar futsal mengalami revisi pada :

- 1) Pada halaman 3, gambar saat kaka menonton televisi harus di cerahkan.
- 2) Pada halaman 9, kalimat pesimis harus diimbangi dengan kalimat positif.
- 3) Pada halaman 10, kata tuli harus dihapus karena tidak baik untuk pembaca.
- 4) Pada halaman 26, *impact* perkenaan bola diperjelas lagi.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar-gambar revisi sebagai berikut :

- 1) Gambar pada halaman 3 saat kaka menonton televisi harus dicerahkan. Pada gambar pertama terlihat suasana ruangan saat menonton sangat gelap, kemudian peneliti merevisi dengan suasana saat menonton lebih cerah.

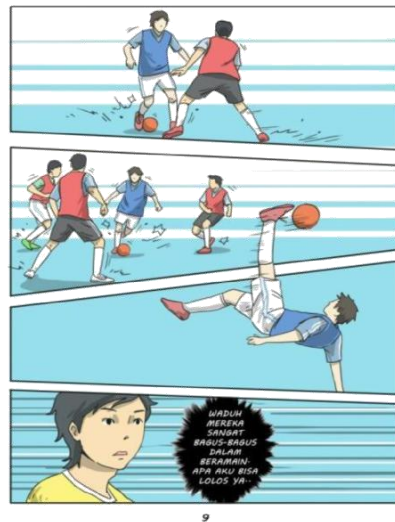


Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 12. Sebelum dan Sesudah Revisi

- 2) Gambar pada halaman 9 kalimat pesimis harus di imbangi dengan kalimat positif. Pada gambar pertama kalimatnya berupa “Waduh mereka sangat bagus-bagus dalam bermain. Apa aku bisa lolos ya?”. Peneliti merevisi dengan kalimat “Waduh mereka sangat bagus-bagus dalam bermain. Apa aku bisa lolos ya. Tapi bagaimanapun juga aku yakin, aku bisa lolos”. Pada kalimat tersebut peneliti memberikan kalimat positif agar tetap yakin pada diri sendiri.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 13. Sebelum dan Sesudah Revisi

- 3) Gambar pada halaman 10 kata tuli harus dihapus karena merupakan kata yang tidak baik untuk pembaca.



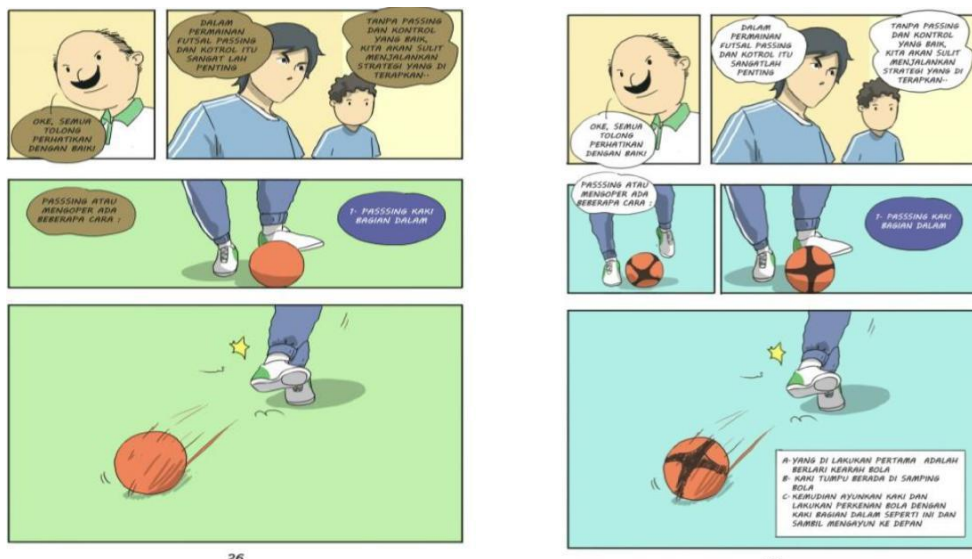
Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 14. Sebelum dan Sesudah Revisi

- 4) Gambar halaman 26 *impact* perkenaan bola diperjelas lagi. Setelah gambar direvisi (kanan) peneliti memberikan arahan yang benar pada passing kaki bagian dalam.



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 15. Sebelum dan Sesudah Revisi

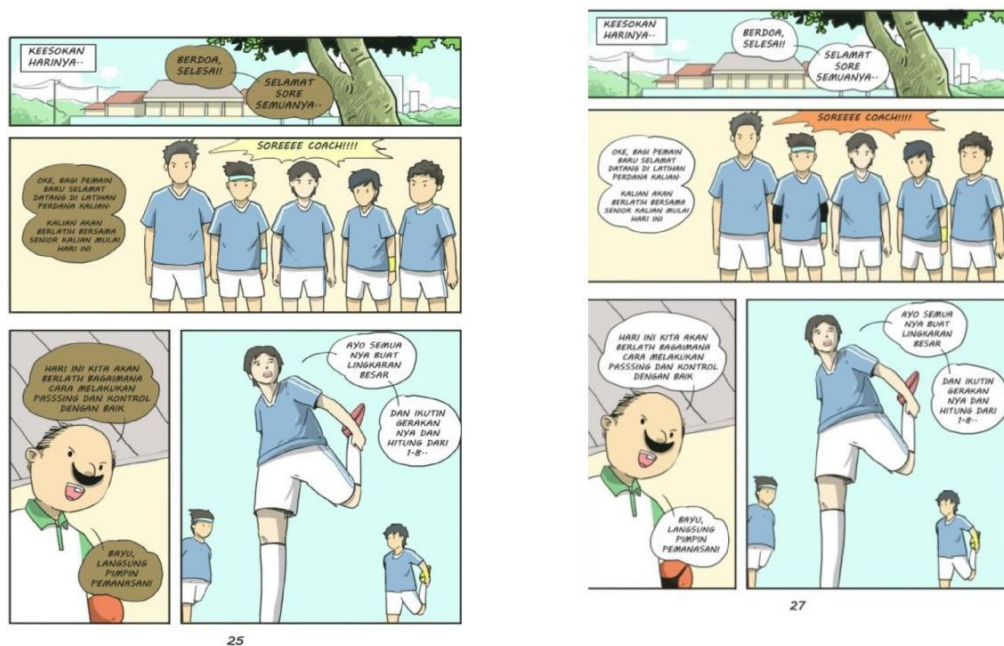
b. Revisi Produk Ahli Media

Hasil presentase rerata skor validasi pertama mendapatkan 52%, menurut ahli media pada tahap validasi ini, model media komik teknik dasar futsal mengalami revisi pada :

- 1) Pemilihan warna harus kontras terutama tulisan dengan gambar.
- 2) Edukasi meteria futsal harus dipertegas lagi.
- 3) Edukasi futsal diperbanyak.
- 4) Font huruf didalam komik harus d sesuaikan lagi.
- 5) Lebih dipertegas lagi alur skenario komik dan dihubungkan dengan edukasi futsal.
- 6) Identitas peneliti dan pebimbing, logo UNY harus di masukan.

Pada validasi kedua, diperoleh presentase rerata skor 90%. Tahap validasi kedua mengalami peningkatan persentase rerata skor sebesar 38% dari 52%. Hasil revisi pertama ke revisi kedua, lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :

- 1) Pemilihan warna harus kontras. Pada gambar sebelum direvisi (kiri) *background* pada tulisan lebih gelap dibandingkan pada gambar setelah revisi (kanan).

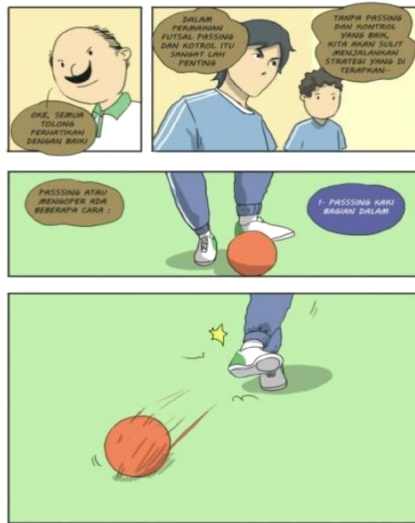


Sebelum Revisi

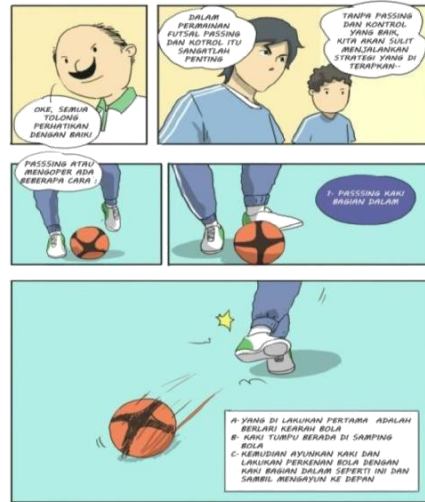
Sesudah Revisi

Gambar 16. Sebelum dan Sesudah Revisi

- 2) Edukasi materi futsal harus dipertegas lagi. Pada gambar sebelum direvisi (kiri) tidak ada tulisan untuk mengarahkan teknik *passing* kaki bagian dalam. Gambar setelah revisi (kanan) peneliti memberi tulisan petunjuk teknik *passing* kaki bagian dalam.



26



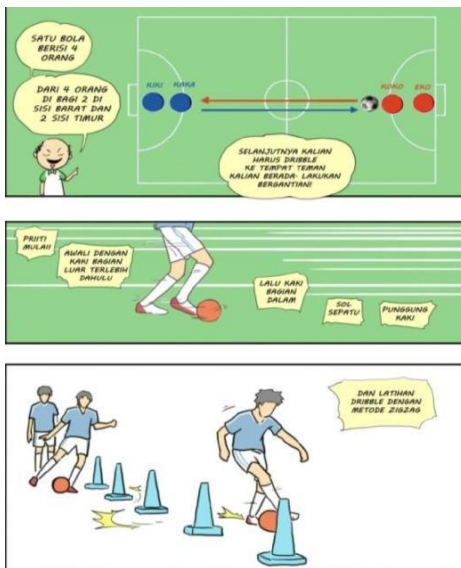
29

Sebelum Revisi

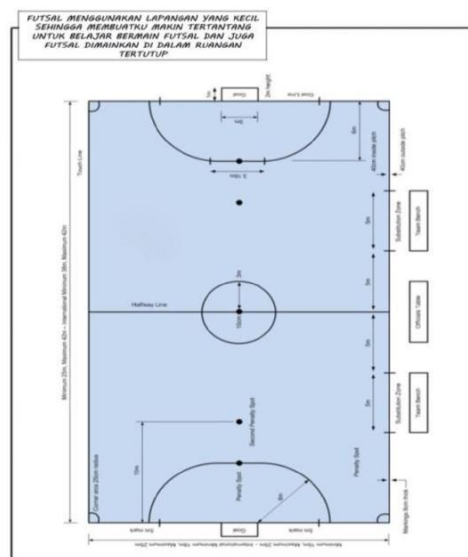
Sesudah Revisi

Gambar 17. Sebelum dan Sesudah Revisi

- 3) Edukasi futsal diperbanyak. Pada gambar sebelum revisi (kiri), kurangnya penjelasan lapangan futsal, gambar setelah revisi lebih menjelaskan lapangan futsal secara rinci.



45



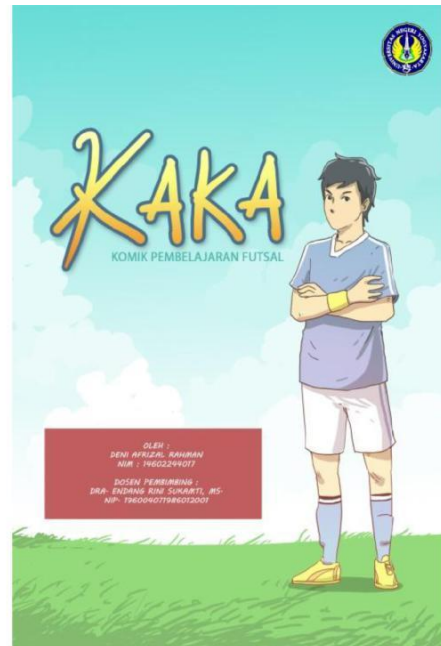
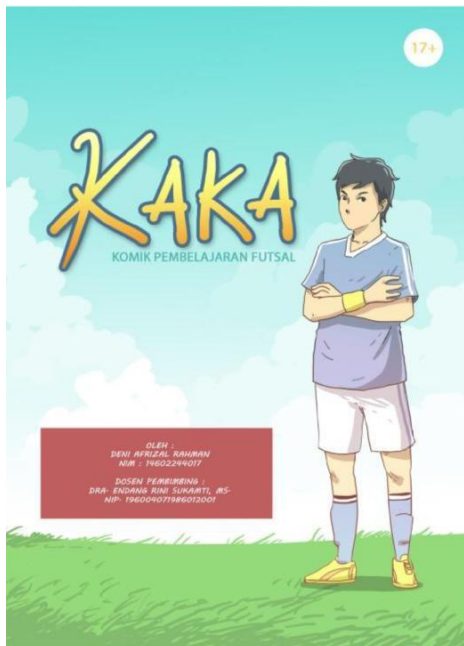
4

Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 18. Sebelum dan Sesudah Revisi

4) Identitas peneliti dan pembimbing, logo UNY harus di masukan



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

PROFIL



PENELITI

Nama : Deni Afrizal Rahman
NIM : 14602244017
Tgl : Jember, 13 April 1996
Agama : Islam
J. K : Laki-Laki
Jur/ Fak : Pendidikan Keolahragaan/ Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY



DOSEN PEMBIMBING

Nama : Dra. Endang Rini Sukanti, MS.
NIP : 196004071986012001
Status : Dosen
Agama : Islam
J. K : Perempuan
Jur/ Fak : Pendidikan Keolahragaan/ Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
e-mail : endangrinisukanti@yahoo.com

Sesudah Revisi

Gambar 19. Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi.

5. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Kondisi subjek uji coba

Uji coba kecil dilakukan kepada 2 pelatih dan 9 atlet pemula tim futsal KEPRI. Dimana pengambilan data diambil di lokasi KEDEI FUTSAL. Pengambilan data dilakukan pada jam 21:00-22:40. Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Kondisi uji coba model media komik teknik dasar terhadap atlet pemula sangat antusias dan bertanya-tanya mengenai komik yang dibagikan.
- b. Walaupun dalam kondisi yang melelahkan setelah latihan mereka tetap fokus mencoba membaca komik tersebut dengan serius.
- c. Setelah mereka membaca mereka mencoba untuk memperagakan gerakan teknik dasar futsal yang ada dalam komik.
- d. Beberapa atlet pemula dan juga pelatih ingin meminta dan membawa pulang komik tersebut.
- e. Kondisi saat pengisian angket, atlet pemula dan pelatih memperhatikan dengan sungguh-sungguh tata cara pengisian angket yang telah dibagikan serta mengisinya dengan sangat teliti. Walaupun diselingi dengan canda tawa dengan teman lainnya

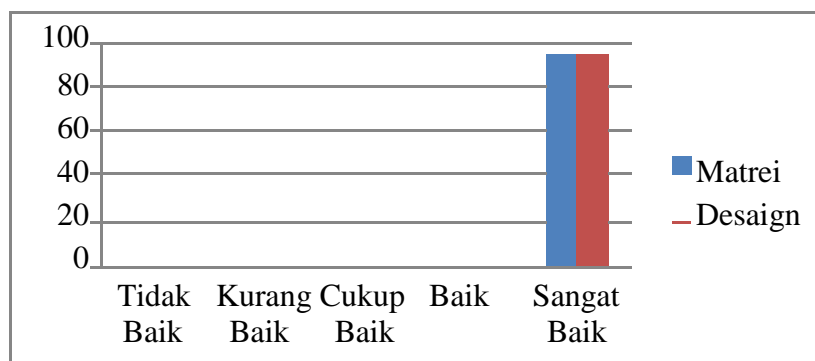
2) Hasil angket uji coba kelompok kecil

Tabel 11. Hasil Dari Validasi Kelompok Kecil

No	Subjek	Jabatan	Jumlah Nilai	Rerata(%)	Kriteria
1	IH	Pelatih	52	85%	Sangat Baik
2	RD	Pelatih	56	88%	Sangat Baik
3	RP	Atlet	53	93%	Sangat Baik
4	KO	Atlet	60	100%	Sangat Baik
5	AA	Atlet	51	85%	Sangat Baik
6	MZ	Atlet	57	95%	Sangat Baik
7	AF	Atlet	60	100%	Sangat Baik
8	KA	Atlet	60	100%	Sangat Baik
9	WR	Atlet	56	93%	Sangat Baik
10	IN	Atlet	59	98%	Sangat Baik
11	KP	Atlet	60	100%	Sangat Baik
Total			624	94%	Sangat Baik

Tabel 12. Hasil Angket Dari Segi Materi Dan Desain Dari Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Rerata Skor	Kriteria
1	Materi	158	95%	Sangat Baik
2	Desain	466	94%	Sangat Baik



Hasil angket kelompok kecil dari pelatih dan atlet pemula mengenai model media komik teknik dasar futsal menunjukkan bahwa skor dari aspek segi materi sebesar 158 dengan rerata 95% yang di kategorikan “Sangat Baik” dan dari segi

desain buku mendapatkan skor 466 dengan rerata sebesar 94% yang di kategorikan “Sangat Baik”. Total skor uji kelayakan model media komik teknik dasar futsal menurut dari responden pelatih dan atlet pemula sebesar 624 dengan rerata 94% dapat di kategorikan “Sangat Baik” yang diartikan bahwa media tersebut layak atau baik untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya.

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan kepada 30 subjek, yaitu 4 pelatih dan 26 atlet pemula Jogokokryan Futsal Academy. Selama uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Walaupun mereka lelah setelah berlatih, dengan bantuan pelatih para atlet tampak antusias dalam memahami isi komik tersebut. Antusiasme terlihat dari cara merek membaca komik dan mebolak-balik halaman setiap komik.
- b) Setelah membaca mereka memperagakan gerakan teknik dasar futsal. Sambil memegang komik mereka memperagakan satu-satu gerakan tidak ada kesulitan dan sangat mudah mereka pahami.
- c) Dengan adanya gambar yang menarik membuat para pelatih dan atlet juga ingin membawa komik tersebut pulang kerumah sebagai bahan bacaan mereka.
- d) Atlet pemula dan pelatih memahami betul apa yang di perintahkan sebagai petunjuk penilaian komik sehingga pada saat pengisian angket mereka paham dan mengerti tentang pernyataan yang menjadi aspek penilaian komik tersebut.

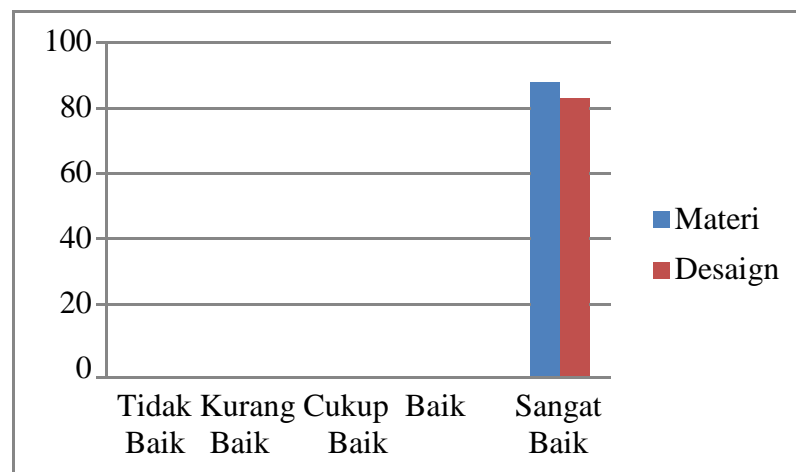
2) Hasil Angket Kelompok Besar

Tabel 13. Hasil Validasi Dari Kelompok Besar

No	Subjek	Jabatan	Nilai	Rerata%	Kriteria
1	RR	Pelatih	46	76%	Baik
2	MA	Pelatih	51	85%	Sangat Baik
3	RP	Pelatih	54	90%	Sangat Baik
4	AB	Pelatih	48	80%	Baik
5	YA	Atlet	56	93%	Sangat Baik
6	RG	Atlet	45	75%	Baik
7	DS	Atlet	51	85%	Sangat Baik
8	YK	Atlet	49	81%	Sangat Baik
9	AM	Atlet	44	73%	Baik
10	AJ	Atlet	52	86%	Sangat Baik
11	MR	Atlet	58	96%	Sangat Baik
12	HR	Atlet	53	88%	Sangat Baik
13	DK	Atlet	60	100%	Sangat Baik
14	MI	Atlet	51	85%	Sangat Baik
15	DN	Atlet	55	91%	Sangat Baik
16	EI	Atlet	47	78%	Baik
17	KO	Atlet	60	100%	Sangat Baik
18	MB	Atlet	50	83%	Sangat Baik
19	AA	Atlet	56	93%	Sangat Baik
20	MF	Atlet	53	88%	Sangat Baik
21	JR	Atlet	60	100%	Sangat Baik
22	DM	Atlet	53	88%	Sangat Baik
23	BD	Atlet	49	81%	Sangat Baik
24	MF	Atlet	55	91%	Sangat Baik
25	AC	Atlet	56	93%	Sangat Baik
26	SF	Atlet	55	91%	Sangat Baik
27	RV	Atlet	51	85%	Sangat Baik
28	PM	Atlet	56	93%	Sangat Baik
29	KA	Atlet	56	93%	Sangat Baik
30	RZ	Atlet	45	75%	Baik
TOTAL			1529	85%	Sangat Baik

Tabel 14. Hasil Angket Dari Segi Materi Dan Desain Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Nilai	Rerata %	Kriteria
1	Materi	396	88%	Sangat Baik
2	Desain	1133	83%	Sangat Baik



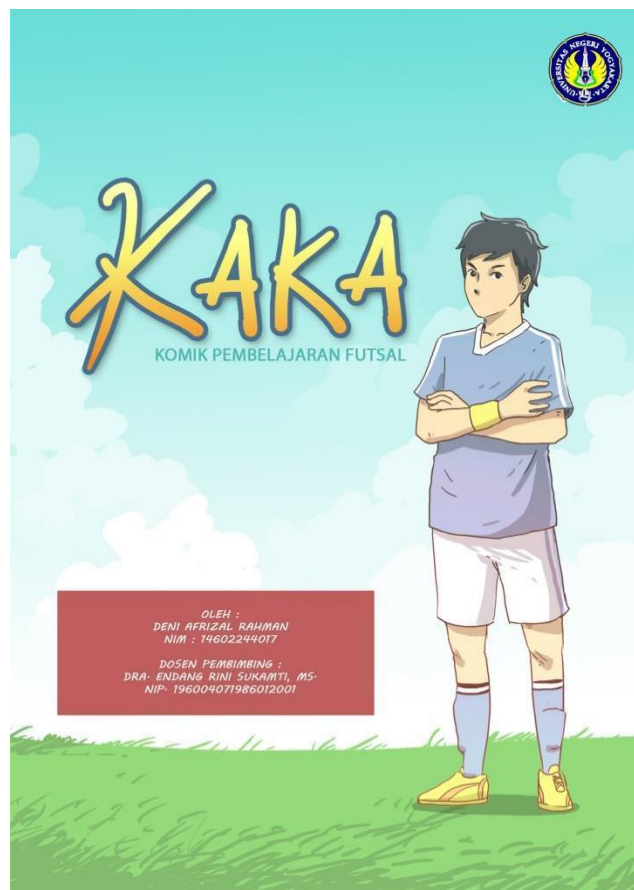
Hasil uji angket pelatih dan atlet pemula di Jogokaryan Futsal Academy mengenai model media komik teknik dasar futsal menunjukkan bahwa penilaian unuk aspek materi sebesar 396 dengan rerata 88% dapat di kategorikan “Sangat Baik”. Aspek desain buku dengan skor 1113 dengan rerata 83% dapat di kategorikan “Sangat Baik”. Total penilaian uji kelayakan model media komik teknik dasar futsal menurut responden pelatih dan atlet pemula dengan skor sebesar 1529 dengan rerata 85% dapat di kategorikan “Sangat Baik” untuk di gunakan sebagai media pembelajaran.

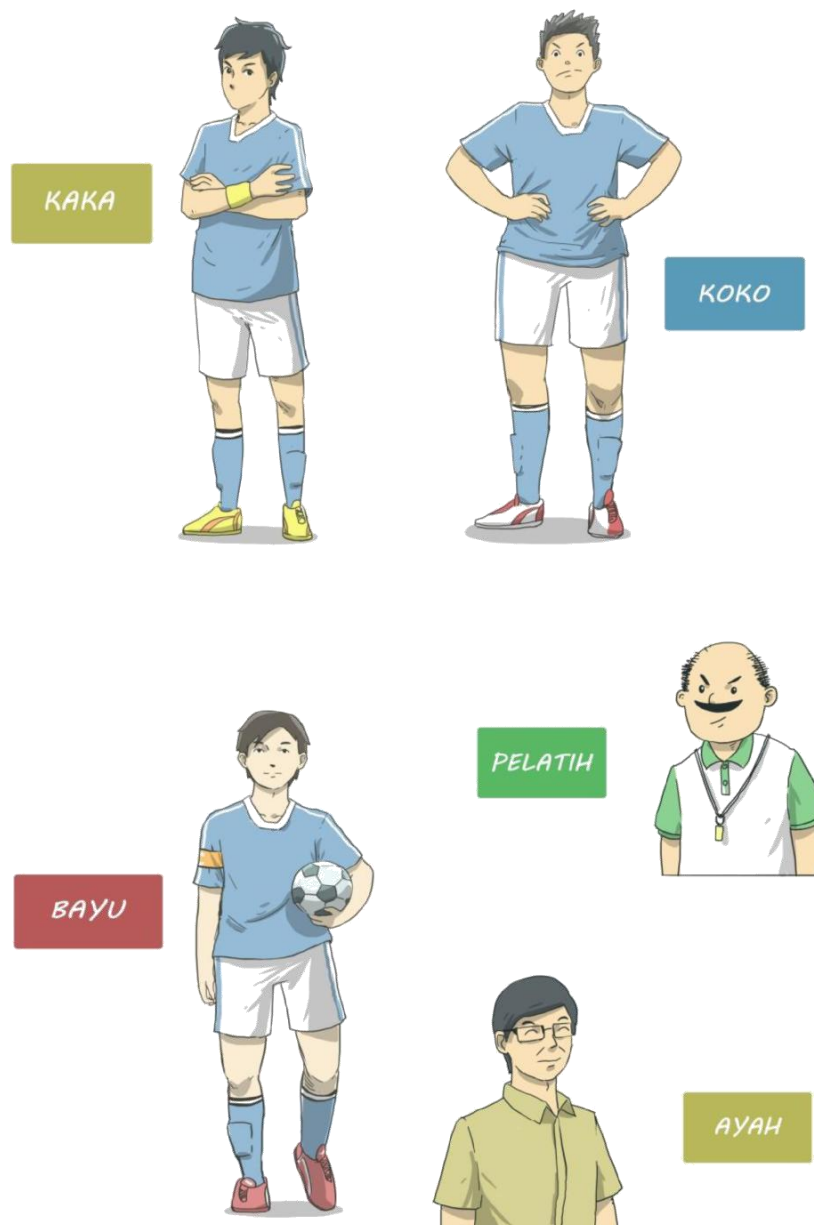
6. Produk Akhir

Penyusunan pengembangan media komik teknik dasar futsal di bagi menjadi 3 bagian, diantara nya adalah bagian pembuka gambar karakter, materi teknik dasar futsal, dan bagian penutup.

a. Bagian Pembuka

Bagian pembuka dari buku saku ini terdiri dari halaman judul, gambar karakter tokoh dalam komik. Dalam halaman judul didesain sesuai dengan cerita tokoh utama dalam komik karena agar lebih menarik perhatian. Karena dengan menggunakan judul yang lebih simpel dan unik mampu menarik perhatian atlet pemula, pelatih atau masyarakat umum agar lebih menarik perhatian untuk membaca komik tersebut. Pada halaman selanjutnya di masukan gambar karakteristik dari toko-tokoh yang ada dalam komik tersebut.



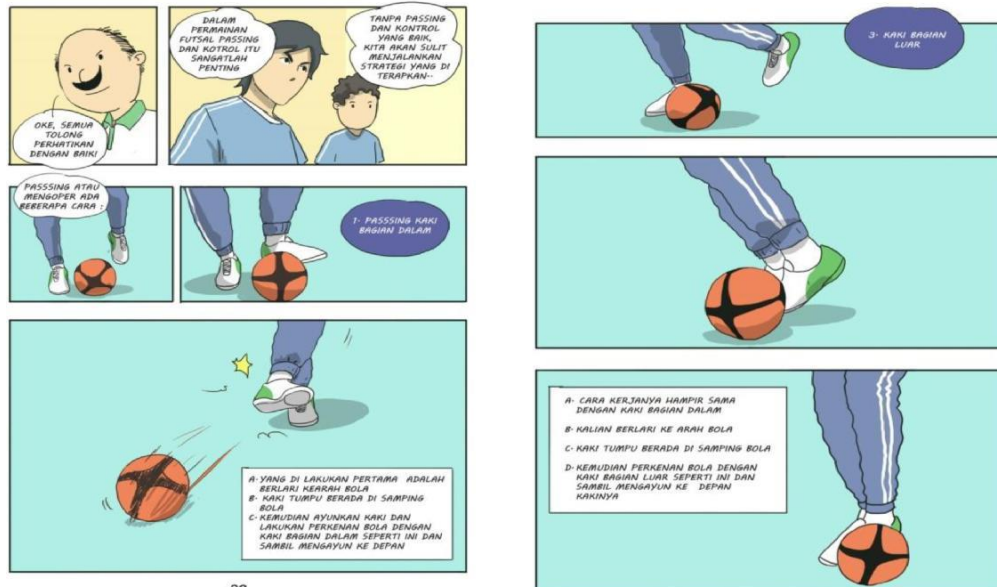


Gambar 20. Cover Depan Dan Karakteristik Tokoh

b. Bagian Isi

Pada bagian ini penulis memasukan semua gambar-gambar teknik dasar futsal beserta dengan tata cara melakukannya gerakan teknik tersebut. Berikut gambar yang ada dalam materi komik teknik dasar futsal :

1) Teknik *Passing*



Teknik *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam

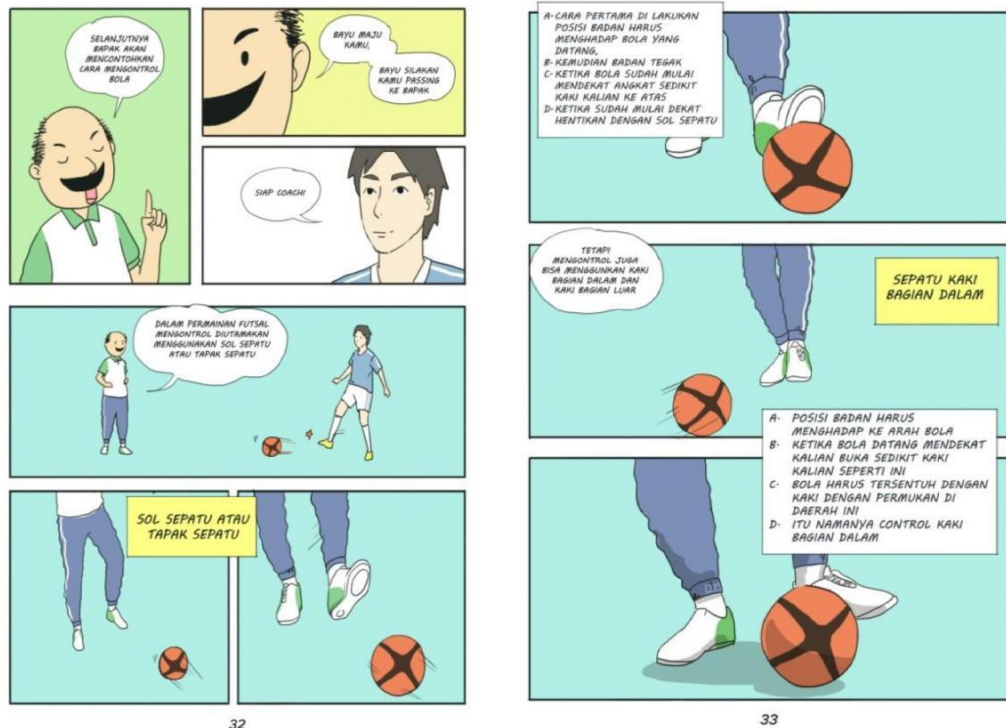
Teknik *passing* dengan kaki bagian luar

Gambar 21. Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam dan Bagian Luar

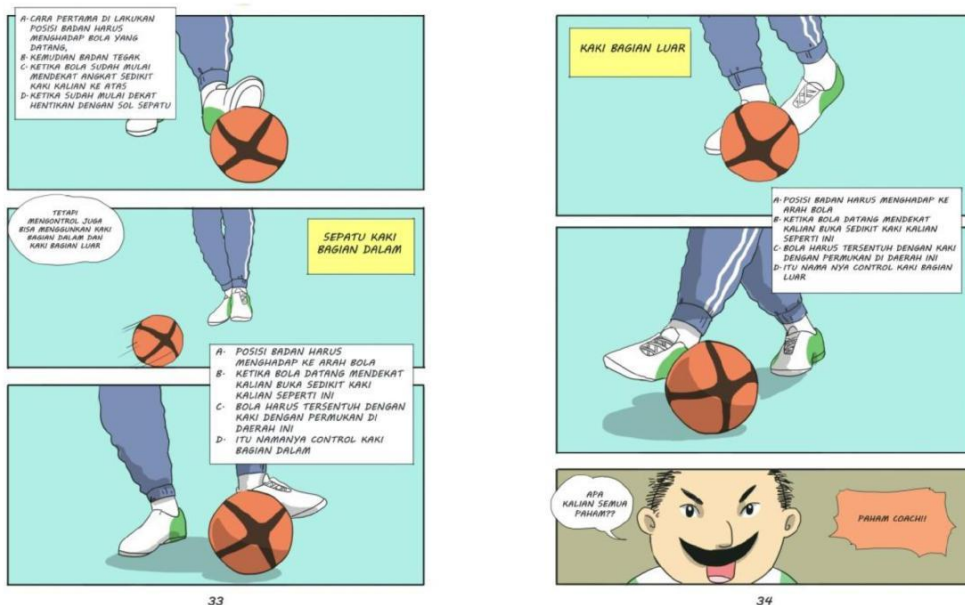


Gambar 22. Teknik *Passing* Bagian Punggung Kaki

2) Teknik *control*



Gambar 23. Teknik *Control* Menggunakan Sol Sepatu



Gambar 24. Teknik *Control* dengan Kaki Bagian Dalam

Gambar 25. Teknik *Control* dengan Kaki Bagian Luar

3) Teknik *Dribble*



Gambar 26. Teknik *Dribble* dengan Menggunakan Kaki Bagian Dalam



Gambar 27. Gambar Teknik *Dribble* Menggunakan Kaki Bagian Luar Dan Punggung Kaki



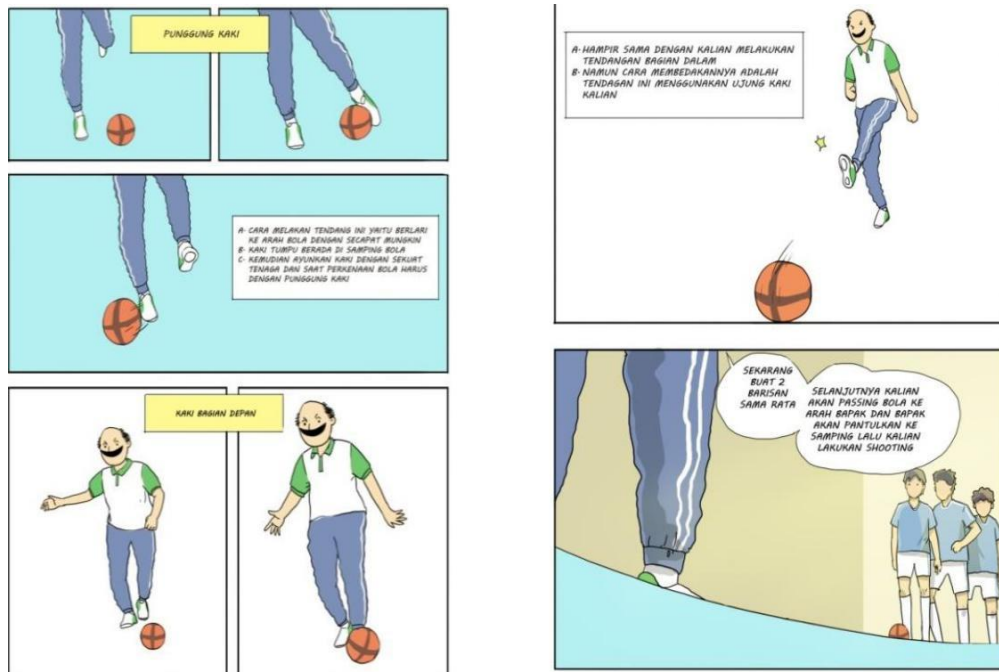
Gambar 28. Teknik *Dribble* Menggunakan Sol Sepatu

4) Teknik Shooting



55

Gambar 29. Teknik *Shooting* dengan Kaki Bagian Dalam



Gambar 30. Teknik *Shooting* Punggung Kaki dan Ujung Kaki

c. Bagian Penutup

Pada bagian penutup komik ini terdapat profil dari peneliti dan juga profil dari dosen pembimbing peneliti. Berikut gambar yang ada dalam komik tersebut :



Gambar 31. Profil Peneliti dan Dosen Pembimbing



Gambar 32. Cover Belakang

B. Pembahasan

Pada awal pengembangan komik teknik dasar futsal ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa komik yang memberitahu cara melakukan teknik dasar futsal dengan baik dan benar bagi atlet pemula, pelatih maupun masyarakat umum. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian, proses pengembangan, proses perencanaan, proses produksi, tahap validasi, dan tahap uji coba. Setelah proses produksi awal komik ini dihasilkan maka

dilanjutkan ke tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dan tahap selanjutnya adalah ke tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Proses validasi oleh ahli media menghasilkan kualitas produk yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk awal. Dalam proses validasi ahli media ini, penulis menggunakan dua tahap dimana tahap pertama yang dihasilkan menjadi dasar untuk revisi kualitas komik agar menjadi lebih baik agar menarik minat baca baik atlet pemula, pelatih, maupun masyarakat umum. Setelah validasi tahap ke dua dari ahli media selesai, maka dilanjutkan ke tahap ahli validasi ahli materi. Dari ahli materi menghasilkan data yang yang dapat digunakan untuk melanjutkan ke uji coba lapangan. Dimana dari data hasil materi langsung boleh diuji coba lapangan namun harus dilakukan beberapa revisi. Setelah dari ahli materi siap di revisi maka produk siap digunakan untuk uji coba ke kelompok kecil dan kelompok besar.

Proses uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan tahap uji kelompok kecil yang dilakukan sebanyak 11 orang dan kelompok besar dilakukan dengan sebanyak 30 subjek. Dari hasil data kelompok kecil dan data kelompok besar tidak ada revisi lagi. Hasil data pengambilan data kelompok kecil dan besar tidak ada memberi saran untuk menambah materi atau desain buku. Kualitas komik teknik dasar futsal termasuk kriteria “Sangat Baik” dari segi media dan kelompok kecil serta kelompok besar. Sedangkan dari ahli materi memberikan kriteria “Sangat Baik”.

Atlet pemula dan pelatih sangat senang dengan adanya komik ini dan berharap produk dapat disebarluaskan untuk masyarakat umum. Isi komik yang

menarik karena disertai gambar dan penjelasan memudahkan pembaca memahami cara melakukan teknik dasar futsal. Komik ini juga memotivasi atlet pemula atau masyarakat yang awang terhadap teknik dasar futsal untuk mempelajari gerakan teknik dasar futsal serta dapat menimbulkan rasa ingin tahu tentang dunia futsal lebih jauh lagi. Itulah hal-hal yang menjadi kelebihan dari komik ini.

Adapun kelemahan dari produk ini adalah masih kurang edukasi yang membahas lebih lagi tentang dunia futsal, kurangnya teknik dasar kiper, dan teknik-teknik lainnya.

Hasil pengujian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengujian Ahli Media

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan presentase rerata skor sebesar 90% yang berarti model media komik teknik dasar futsal ini sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran di lapangan. Kekurangan dari produk ini adalah cerita di bagian akhir diringkas agar tidak terlalu banyak menghabiskan halaman komik.

2. Pengujian ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan presentase rerata skor sebesar 80% yang berarti bahwa materi yang disajikan dikategorikan “Sangat Baik” digunakan dalam pembelajaran di lapangan. Kekurangan yang terdapat dalam materi ini adalah belumnya ada teknik-teknik lain yang dibahas seperti teknik kiper, teknik *heading*, dan masih banyak lagi.

3. Pengujian Atlet pemula dan Pelatih

a. Uji kelompok kecil

Hasil angket dari atlet dan pelatih mengenai model media komik teknik dasar futsal menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek materi sebesar 158 yang di kriteriakan “Sangat Baik”, dan dari desain sebesar 466 yang di kriteriakan “Sangat Baik”. Total dari peilaian uji kelayakan komik dari pelatih dan atlet pemula sebesar 624 masuk dalam kriteria “Sangat Baik” yang diartikan bahwa media tersebut dapat di gunakan sebagai media pembelajaran. b. Uji kelompok besar

Hasil uji angket dari atlet pemula dan pelatih jogokaryan futsal academy mengenai model media komik teknik dasar futsal menunjukkan skor untuk penilaian materi sebesar 396 di kriteriakan “Sangat Baik”, dari desain buku sebesar 1133 dikriteriakan “Sangat Baik”. Total penilaian uji kelayakan model media komik teknik dasar futsal menurut pelatih dan atlet pemula sebesar 1529 di kriteriakan “Sangat Baik” yang diartikan bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Analisis kelebihan dan kekurangan media

Terdapat kelebihan dan kekurangan media berdasarkan hasil uji coba produk (kelompok kecil dan besar). Kelebihan-kelebihan media antara lain :

- 1) Menarik perhatian pembaca karena desain buku yang bewarna dan gambar yang menarik.
- 2) Menjadi pedoman belajar cara melakukan gerakan teknik dasar futsal.

- 3) Dapat menambah berpikir kritis pembaca agar lebih mendalami tentang futsal.
- 4) Meringankan tugas pelatih dalam menjelaskan pelatih tentang materi gerakan teknik dasar futsal.

Adapun kelemahan-kelamahan media antara lain :

- 1) Biaya produksi masih relatif mahal.
- 2) Beberapa gambar masih kurang detail tentang perkenaan bola dengan kaki.
- 3) Alur cerita yang masih sederhana.
- 4) Kurangnya materi teknik dasar futsal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan produk “ Model Media Komik Teknik Dasar Futsal”. Penilaian kelayakan produk yang disusun divalidasi oleh ahli materi dan ahli media melalui dua tahap. Pada validasi tahap pertama, ahli materi memberikan Kriteria “Baik” dan ahli media memberikan penilaian dengan kriteria “Cukup”. Pada validasi tahap kedua, ahli materi dan ahli media memberikan penilaian dengan kriteria “Sangat Baik”. Setelah dianggap layak untuk diuji cobakan. produk model media komik teknik dasar futsal melalui dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, secara keseluruhan, penilaian kualitas produk ini adalah “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penilaian ini telah menghasilkan “Model Media Komik Teknik Dasar Futsal” dengan kriteria “Sangat Baik” untuk digunakan.

Berdasarkan hasil dari penelitian, model media komik teknik dasar futsal dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kelayakan Model Media Komik Teknik Dasar Futsal berdasarkan penilaian dari satu ahli materi dan satu ahli media pada aspek kelayakan materi dan tampilan. Berikut kesimpulan dari ahli media dan materi:
 - a. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 82% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
 - b. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

2. Kelayakan Model Media Komik Teknik Dasar Futsal berdasarkan penilaian kelompok kecil dan kelompok besar yang dimana responden terdiri dari atlet pemula dan pelatih. Berikut hasil kesimpulan dari kelompok kecil dan kelompok besar:
 - a. Penilaian kelayakan oleh kelompok kecil di peroleh presentase sebesar 94% yang termasuk dalam Kriteria “Sangat Baik”
 - b. Penilaian kelayakan oleh kelompok besar diperoleh presentase sebesar 85% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pada penelitian model media komik teknik dasar futsal mempunyai implikasi secara praktis di antaranya :

1. Membantu pelatih atau guru dalam menyampaikan materi teknik dasar bermain futsal.
2. Mempermudah atlet pemula dalam memahami teknik permainan futsal.
3. Sebagai pedoman atlet pemula, pelatih, maupun masyarakat umum untuk belajar cara menguasai gerakan teknik dasar futsal.
4. Sebagai media pengenalan dan pengembangan cabang olahraga futsal.
5. Memberikan motivasi kepada atlet pemula untuk berlatih teknik dasar bermain futsal dan juga mencari lebih tahu tentang dunia futsal lebih dalam lagi.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian model teknik dasar futsal mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya :

1. Materi komik hanya sebatas pada teknik dasar pemain futsal belum sampai pada kiper dan teknik lainnya.
2. Sampel kelompok besar masih terbatas dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya penelitian.
3. Pembuatan desain dan isi komik yang membutuhkan waktu lama serta biaya yang mahal.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa pengembangan media komik teknik dasar olahrag futsal sudah layak dan tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pelatih, agar dapat memanfaatkan media komik untuk menjelaskan cara melakukan gerakan teknik dasar futsal maupun agar para anak latih mengerti dan memahami cara melakukannya serta dapat membantu para atlet pemula mencari tahu lebih tentang dunia futsal.
2. Bagi atlet pemula, agar lebih mau membaca cara melakukan tentang cara melakukan teknik dasar futsal serta memahami luas tentang olahrag futsal.
3. Mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga kecabangan sepak bola diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lain nya yang lebih menarik dan tentu juga sangat bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cecep, K dkk, (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- FIFA. (2012). *Futsal Coaching Manual*. Zurich: FIFA.
- Herman, Vic. (2011). *Futsal. Techniqie, Tactics, Training*. United Kingdom: Mayer&Mayer Sport
- Ibrahim, Rusli. (2001). *Landasan Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2000.
- Kajian Perpustakaan Nasional RI (2015)
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion.
- Majid, A. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Martinus H. Y. dan Bansu I. A. (2009). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- M.S. Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics, Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gamedia).
- Marhaendro, A.S.D. (2004). *Dari Futsal Menuju Sepak Bola. Artikel Jurnal UNJ Volume 10*.
- Nana, S dan Ahmad R. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nur, M. (2005). Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal). *Skripsi*. FIS UNNES Semarang.
- Sadiman, A dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana. C. 2014. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Tenang, J.D. (2008). *Mahir Bermain Futsal*. Jakarta: DARI Mizan.
- Yusuf, S. (2006). Psikologi Perkembangan Anak Remaja. Bandung: Remaja Rosadakarya

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. SEMINAR PROPOSAL

Surat Izin Seminar Proposal



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

NO : 064/PKL/X/2017 12 Oktober 2017
Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth :

Ibu : Dr Endang Rini Sukanti, M.S
Bapak : Nawan Primasoni, M.Or

Dosen Jurusan PKL FIK UNY

Mengharap dengan hormat, kehadiran Bapak/Ibu pada:

Hari/Tgl. : Jumat, 13 Oktober 2017
Waktu : 09.00 WIB
Tempa : Ruang menyesuaikan
Acara : Seminar Proposal Skripsi

Nama	NIM	Judul Skripsi
Deni Afrizal Rahman	1460224017	PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEHNIK DASAR OLAHRAGA FUTSAL PADA USIA REMAJA

Atas perhatian dan kehadiran Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Kajur PKL,

Ch. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or
NIP 197211229 20003 2 001

Tembusan;

- 1. Mahasiswa yang bersangkutan*
- 2. Arsip PKL*

LAMPIRAN 2. HASIL BIMBINGAN



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAAHRAGA
Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

Nomor : 077/PKL/XII/2017
Lamp. : 1 Ekemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth
Ibu : Dr. Endang Rini S, M.S
Di Yogyakarta

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan Bapak untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Deni Afrizal Rahman
NIM : 14602244017

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEHNIK DASAR OLAHRAGAFUTSAL"

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 6 Desember 2017
Kajur PKL,

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
NIP 19711229 200003 2 001

Tembusan:
Mahasiswa yang bersangkutan
Arsip PKL



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAHA
Alamo : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Deni Afrizal Rahman
NIM : 14602244017
Pembimbing : Dr. Endang Rini S, M.S

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
	Jumat, 20-12-17	Pelajari pedoman Penulisan Skripsi Pelajari Skripsi yang sudah ada. Puat tata tulis yang benar. Judul Skripsi belum pernah ada.	
	Senin, 8-1-18	Konsultasi ke ahli Media dan Ahli Materi Bab.I lebih di operasionalkan terkait dengan R.D. Bab.II Rengen Bagan dan Kerangka Berpikir. Rumusan Masalah direvisi. Bab.III. di jelaskan skema Analisis dalam, yang Penelitian Pelajari Analisis data Kualitatif	
	1-02-18	- Bab I masih belum menguat rencana mengambil judul tersebut dan bab 2 di rapikan	

Kajur PKL,

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL
Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
NIP 19711229 200003 2 001



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAHA
Alamo : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Deni Afrizal Rahman
NIM : 14602244017
Pembimbing : Dr. Endang Rini S, M.S

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
	20-2-18	- Bab 1 diperbagus lagi, terutama tata tulis tulisan - Bab 2 foto diperjelas lagi	
	12-3-18	- Bab 3 analisis data dipahami lagi - cari referensi cara mengambil data - harus ditentukan mau menggunakan cara apa	
	13-4-18	- ambil data ahli materi, media, dan layanan data di lapangan.	
	7-5-18	- perbaikan kata-kata kalimat yang tidak tertulis rapi dan aturan margin di bab 4 dan 5.	

Kajur PKL,

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
NIP 19711229 200003 2 001

LAMPIRAN 3. SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 5.10/UN.34.16/PP/20118

7 Mei 2018.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ketua Pelatih Jogjakarta Futsal
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Deni Afrizal Rahman

NIM : 14602244017

Program Studi : PKO.

Dosen Pembimbing : Dr. Endang Rini Sukanti, M.S.

NIP : 196004071986012001

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 15 April S/d 15 Mei 2018.

Tempat : Jogjakarta Futsal

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

LAMPIRAN 4. HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahrag
Futsal

Sasaran Progam : Semua Kalangan Umur

Peneliti : Deni Afrizal Rahman

Nim : 14602244017

Validator : Nawan Primasoni, S.pd. Kor. M.or

Petunjuk :

1. Lembar ini diisi oleh validator ahli materi.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Baik	(SB)
Baik	(B)
Cukup	(C)
Kurang	(K)
Sangat Kurang	(SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Ahli Materi

NO	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Kelengkapan materi yang di sajikan sesuai dengan teknik dasar olahraga futsal				✓	
2.	Keterkinian materi yang di sajikan				✓	
3.	Kemenarikan materi yang di sajikan			✓		
4.	Materi yang di sajikan mudah di pahami				✓	
5.	Materi yang di sajikan di sesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa/atlet			✓		
6.	Kesesuain materi dengan perkembangan iptek				✓	
7.	Materi yang disajikan mampu mendorong atlet untuk mencari informasi lebih jauh				✓	
8.	Penyajian materi bersifat interaktif				✓	
9.	Penyajian materi menumbuhkan rasa berpikir kritis				✓	
10.	Kesesuain penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual atlet			✓		
11.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan emosional siswa/atlet				✓	

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

NO	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	gambar halaman 3, ketika menonton TV harus gambar yg cerah.	
2.	halaman 9 kalimat perintah harus diimbangi kalimat positif.	
3.	kata tali dihapus halaman 10.	
4.	halaman 26 imbuhan.	
5.		

KOMENTAR/SARAN :

- ditambahkan kata^{2a} motivasi di belah belah
Beberapa koreksi yang bisa dimasukkan
di dalam alur cerita

KESIMPULAN :

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan bapak)

Yogyakarta,.....

Ahli materi



Nawan Primasoni, S.pd.Kor. M.or

NIP. 198405212008121001

Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahrag
Futsal

Sasaran Progam : Semua Kalangan Umur

Peneliti : Deni Afrizal Rahman

Nim : 14602244017

Validator : Nawan Primasoni, S.pd. Kor. M.or

Petunjuk :

1. Lembar ini diisi oleh validator ahli materi.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Baik	(SB)
Baik	(B)
Cukup	(C)
Kurang	(K)
Sangat Kurang	(SK)

Instrument Pengumpulan Data untuk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Kelengkapan materi yang di sajikan sesuai dengan teknik dasar olahraga futsal				✓	
2.	Keterkinian materi yang di sajikan				✓	
3.	Kemenarikan materi yang di sajikan				✓	
4.	Materi yang di sajikan mudah di pahami				✓	
5.	Materi yang di sajikan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa/atlet				✓	
6.	Kesesuaian materi dengan perkembangan iptek				✓	
7.	Materi yang di sajikan mampu mendorong atlet untuk mencari informasi lebih lanjut				✓	
8.	Penyajian materi bersifat interaktif				✓	
9.	Penyajian materi menumbuhkan rasa berpikir kritis				✓	
10.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual atlet				✓	
11.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan emosioanl atlte/siswa				✓	

LAMPIRAN 5. VALIDASI AHLI MEDIA

Validasi Ahli Media Tahap Pertama

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahrag
Futsal

Sasaran Progam : Semua Kalangan Umur

Peneliti : Deni Afrizal Rahman

Nim : 14602244017

Validator : Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or

Petunjuk :

1. Lembar ini diisi oleh validator ahli materi.
2. Lembar ini maksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Baik	(SB)
Baik	(B)
Cukup	(C)
Kurang	(K)
Sangat Kurang	(SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Ahli media

NO	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan perkembangan iptek		✓			
2.	Struktur komik di sajikan dengan runtut (pembukaan, isi, penutup)		✓			
3.	Penyajian materi bersifat interaktif				✓	
4.	Penyajian materi menumbuhkan rasa berpikir kreatif ²		✓			
5.	Bahasa dalam komik di sajikan dengan bahasa menarik, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda		✓			
6.	Bahasa dalam komik sesuai dengan ejaan bahasa indonesia	✓				
7.	Keruntutan cerita dalam komik		✓			
8.	Ketepatan ukuran komik				✓	
9.	Ketepatan desain sampul komik depan dan belakang (satu kesatuan)				✓	

NO	Aspek yang dinilai	SB	B	C	K	SK
10.	Ketepatan pemilihan penggunaan warna sampul komik			✓		
11.	Penggunaan warna pada sampul dapat memperjelas isi komik				✓	
12.	Penggunaan huruf pada sampul menarik dan mudah di baca				✓	
13.	Ukuran huruf yang di gunakan pada sampul proporsional				✓	
14.	Sampul komik tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf			✓		
15.	Karakter tokoh dapat memperjelas penyampaian materi				✓	
15.	Bentuk, warna, dalam ilustrasi isi sesuai realita				✓	
16.	Penempatan judul cerita dan kesimpulan mengikuti pola				✓	
17.	Ketepatan penempatan judul cerita dan kesimpulan materi				✓	
18.	Kelengkapan satu cerita (judul, isi cerita, kesimpulan materi)		✓			
19.	Ilustrasi memperjelas penyampaian materi		✓			
20.	Pennggunaan huruf dalam isi komik sederhana			✓		
21.	Keterbacaan huruf isi komik				✓	
22.	Ilustrasi menarik dan kreatif		✓			

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

NO	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Penulisan warna	Sesuaikan kontras warna tulisan dgn gambar
2.	Karakter material futsal	Upayakan unsur karakter material futsal sbg warna edukasi lebih diperjelas
3.	Edukasi teknik futsal dll	Di pertajam unsur edukasi futsal diperbanyak
4.	Reservasi font huruf	font huruf tulisan dan perkapakan di sesuaikan lagi
5.	Alur narasi & skenario komik	lebih diperjelas lagi dan skenario komik & dihubungkan dgn rek edukasi futsal.
6.	Identitas	Profil, logo, gambar unity, pelatih & pembimbing & narasumber.

Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahrag
Futsal
Sasaran Progam : Semua Kalangan Umur
Peneliti : Deni Afrizal Rahman
Nim : 14602244017
Validator : Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or

Petunjuk :

1. Lembar ini diisi oleh validator ahli materi.
2. Lembar ini maksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Baik	(SB)
Baik	(B)
Cukup	(C)
Kurang	(K)
Sangat Kurang	(SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Ahli media

NO	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan perkembangan iptek					✓
2.	Struktur komik di sajikan dengan runtut (pembukaan, isi, penutup)				✓	
3.	Penyajian materi bersifat interaktif				✓	
4.	Penyajian materi menumbuhkan rasa berpikir kritis atlet					✓
5.	Bahasa dalam komik di sajikan dengan bahasa menarik, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
6.	Bahasa dalam komik sesuai dengan bahasa sehari-hari					✓
7.	Keruntutan cerita dalam komik					✓
8.	Ketepatan ukuran komik					✓
9.	Ketepatan desain sampul komik depan dan belakang (satu kesatuan)				✓	

NO	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
10	Ketepatan pemilihan penggunaan warna				✓	
11	Penggunaan warna pada sampul dapat memperjelas isi komik				✓	
12	penggunaan huruf pada sampul menarik dan mudah di baca				✓	
13	Ukuran huruf yang di gunakan pada sampul proposional				✓	
14	Sampul komik tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf					✓
15	Karakter tokoh dapat memperjelas penyampaian materi					✓
16	Bentuk, warna, dalam ilustrasi sesuai realita				✓	
17	Penempatan judul cerita dan kesimpulan mengikuti pola				✓	
18	Ketepatan penempatan judul cerita dan kesimpulan materi				✓	
19	Kelengkapan cerita (judul, isis cerita, kesimpulan materi)					✓
20	Ilustrasi memperjelas penyampaian materi					✓
21	Penggunaan huruf dalam isi komik sederhana					✓
22	Keterbacaan huruf isi komik					✓
23	Ilustrasi menarik dan kreatif					✓

Komentar/Saran :

Produk sudah cukup baik.
Dapat dilanjutkan pada tahap uji coba.
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan :

- 3. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- 4. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak)

Yogyakarta,.....

Ahli Media



Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or

NIP. 198405212008121001

LAMPIRAN 6. VALIDASI KELOMPOK KECIL DAN BESAR

Validasi Kelompok Kecil

Nama: Roki Palsiri

Instrumen Pengumpulan Data untuk Kelompok Kecil

Petunjuk :

1. Lembar ini diisi oleh validator dari tim futsal KEPRI FC
2. Lembar ini maksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Baik (SB)

Baik (B)

Cukup (C)

Kurang (K)

Sangat Kurang (SK)

Nama :

NO	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Kelengkapan materi yang di sajikan sesuai dengan teknik dasar olahraga futsal					✓
2.	Materi yang di sajikan sesuai dengan konsep dan teori dan praktik					✓
3.	Materi yang di sajikan mudah di pahami					✓
4	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti					✓
5	Bahasa dalam komik sesuai dengan bahasa sehari-hari				✓	
6	Ketepatan ukuran komik				✓	
7	Ketepatan warna sampul komik				✓	
8	Penggunaan warna pada sampul dapat memperjelas isi komik				✓	



9	Ukuran huruf sudah proporsional					✓
10	Keterbacaan huruf isi komik					✓
11	Karakter tokoh yang menarik					✓
12	Ilustrasi cerita sudah menarik					✓

Komentar atau saran :

Komik yang dibuat sangat bagus, semoga dapat membuat karya baru lagi, atau mungkin saya doakan karya ini agar dapat menjadi Rieliti. Semoga dapat memerdaskan Anak - Anak Kaki. Indonesia .

Validasi Kelompok Besar

LEMBAR VALIDASI UNTUK KELOMPOK BESAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal

Peneliti : Deni Afrizal Rahman

Validator : Atlet Jogokaryan Futsal Academy

Petunjuk :

1. Lembar ini diisi oleh validator atlet JFA.
2. Lembar ini maksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Baik	(SB)
Baik	(B)
Cukup	(C)
Kurang	(K)
Sangat Kurang	(SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Kelompok Besar

Nama : ABDULLAH CHAKIM

NO	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Kelengkapan materi yang di sajikan sesuai dengan teknik dasar olahraga futsal					✓
2.	Materi yang di sajikan sesuai degan konsep dan teori dan praktik					✓
3.	Materi yang di sajikan mudah di pahami					✓
4.	Bahasa yang digunakan mudah di mengerti					✓
5.	Bahasa dalam komik sesuai dengan bahasa sehari-hari				✓	
6.	Ketepatan ukuran komik				✓	
7.	Ketepatan warna sampul komik				✓	
8.	Penggunaan warna pada sampul dapat memperjelas isi komik					✓
9.	Ukuran huruf sudah proporsional					✓
10.	Keterbacaan huruf isi komik					✓
11.	Karakter tokoh yang menarik					✓
12.	Ilustrasi cerita sudah menarik				✓	

LAMPIRAN 7. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN VALIDASI

Keterangan Ahli Materi

SURAT KETERANGAN

EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.or

NIP : 19840521 200812 1 001

Menerangkan bahwa produk penelitian Akhir Skripsi saudara :

Nama : Deni Afrizal Rahman

NIM : 14602244017

Jurusan/Prodi : PKL/PKO

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal

Telah memenuhi syarat sebagai produk penelitian guna mengambil data

Yogyakarta, 16 April 2017

Mengetahui,

Dosen Ahli



Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.or
19840521 200812 1 001

Keterangan Ahli Media

SURAT KETERANGAN

EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Faidillah Kurniawan, S.Pd. Kor. M.or

NIP : 19821010 200501 1 002

Menerangkan bahwa produk penelitian Akhir Skripsi saudara :

Nama : Deni Afrizal Rahman

NIM : 14602244017

Jurusan/Prodi : PKL/PKO

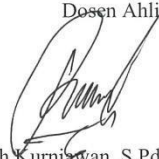
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal

Telah memenuhi syarat sebagai produk penelitian guna mengambil data

Yogyakarta, 16 April 2017

Mengetahui,

Dosen Ahli



Faidillah Kurniawan, S.Pd. Kor. M.or
NIP. 19821010 200501 1 002

LAMPIRAN 8. SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Permohonan Ahli Materi

PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat permohonan menjadi Expert Judgment

Lamp : Produk Penelitian

Kepada

Yth. Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.or

Di tempat

Dengan Hormat,


Sehubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal”**, maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap produk penelitian sebagai validator ahli materi. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya Bapak untuk berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Maret 2018

Mengetahui,

Dosen Pembimbing


Dra. Endang Rini Sukamti, MS
NIP. 19600407 198601 2 001

Hormat Saya,

Mahasiswa


Deni Afrizal Rahman
NIM. 14602244017

Permohonan Ahli Media

PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat permohonan menjadi Expert Judgment

Lamp : Produk Penelitian

Kepada

Yth. Faidillah Kurniawan, S.Pd. Kor. M.or

Di tempat

Dengan Hormat,

Sehubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal”**, maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap produk penelitian sebagai validator ahli materi. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya Bapak untuk berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Maret 2018

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dra. Endang Rini Sukanti, MS
NIP. 19600407 198601 2 001

Hormat Saya,

Mahasiswa



Deni Afrizal Rahman
NIM. 14602244017

LAMPIRAN 9. SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pradana Hengky

Jabatan : Manager Club

Club : Jogokaryan Futsal Academy

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Deni Afrizal Rahman

Nim : 14602244017

Fakultas: Fakultas Ilmu Keolahragaan

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Dengan ini saya menyatakan selaku manager club jogokaryan futsal academy mengizinkan melakukan penelitian untuk keperluan data skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Olahraga Futsal “

Demikian surat keterangan ini di buat sebenar-benarnya agar dapat di gunakan sebagaimana semesti nya.

Yogyakarta, 13 April 2018

Manager Club

(PRADANA HENGKY)

LAMPIRAN 10. SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ragil Pramono
Jabatan : Pelatih

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Deni Afrizal Rahman
NIM : 144602244017
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di (nama klubnya) pada tanggal (tanggal bulan dan tahun) untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR OLAHRAGA FUTSAL". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan seperlunya.

Yogyakarta, April 2018

Pelatih
(Ragil Pramono)



SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pradana Hengky

Jabatan : Manager Club

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Deni Afrizal Rahman

NIM : 144602244017

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di (nama klubnya) pada tanggal (tanggal bulan dan tahun) untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR OLAHRAGA FUTSAL". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan seperlunya.

Yogyakarta, April 2018

Manager

(PRADANA HENGKY)

LAMPIRAN 11. SURAT PERSETUJUAN SIDANG

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR OLAHRAGA FUTSAL

Disusun oleh :

Deni Afrizal Rahman
NIM 14602244017

telah memenuhi syarat dan di setujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir

Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 07-05-2018.

Mengetahui,

Ketua Progam Studi



...Ch. Fajar ... S. W. A. or

NIP. 19711229 2000032001

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Dr. Endang R. Sukanti, M.

NIP. 19600407 1986012001

LAMPIRAN 12. DOKUMENTASI

Kelompok Kecil



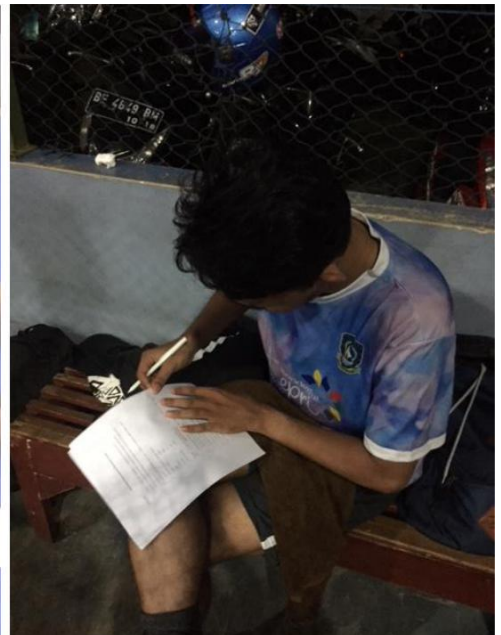
Atlet pemula sedang melihat angket



Atlet Pemula membaca komik



Atlet Pemula sedang mengisi angket



pelatih sedang mengisi angket

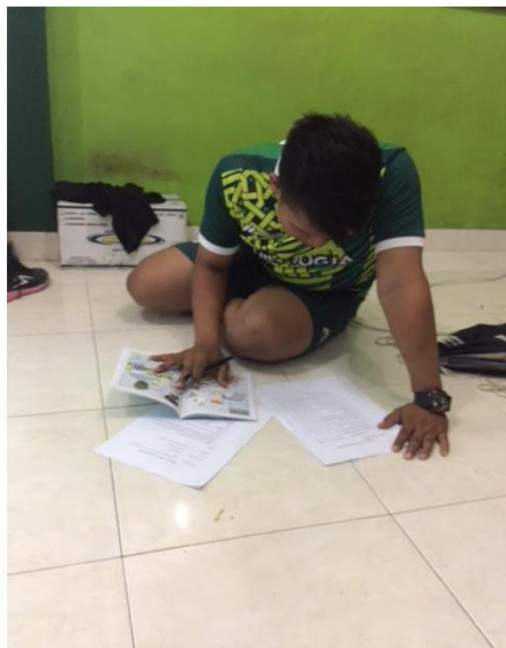
Kelompok Besar



Atlet Pemula Sedang Membaca Angket



Atlet pemula mengisi angket



Pelatih membaca komik dan mengisi angket